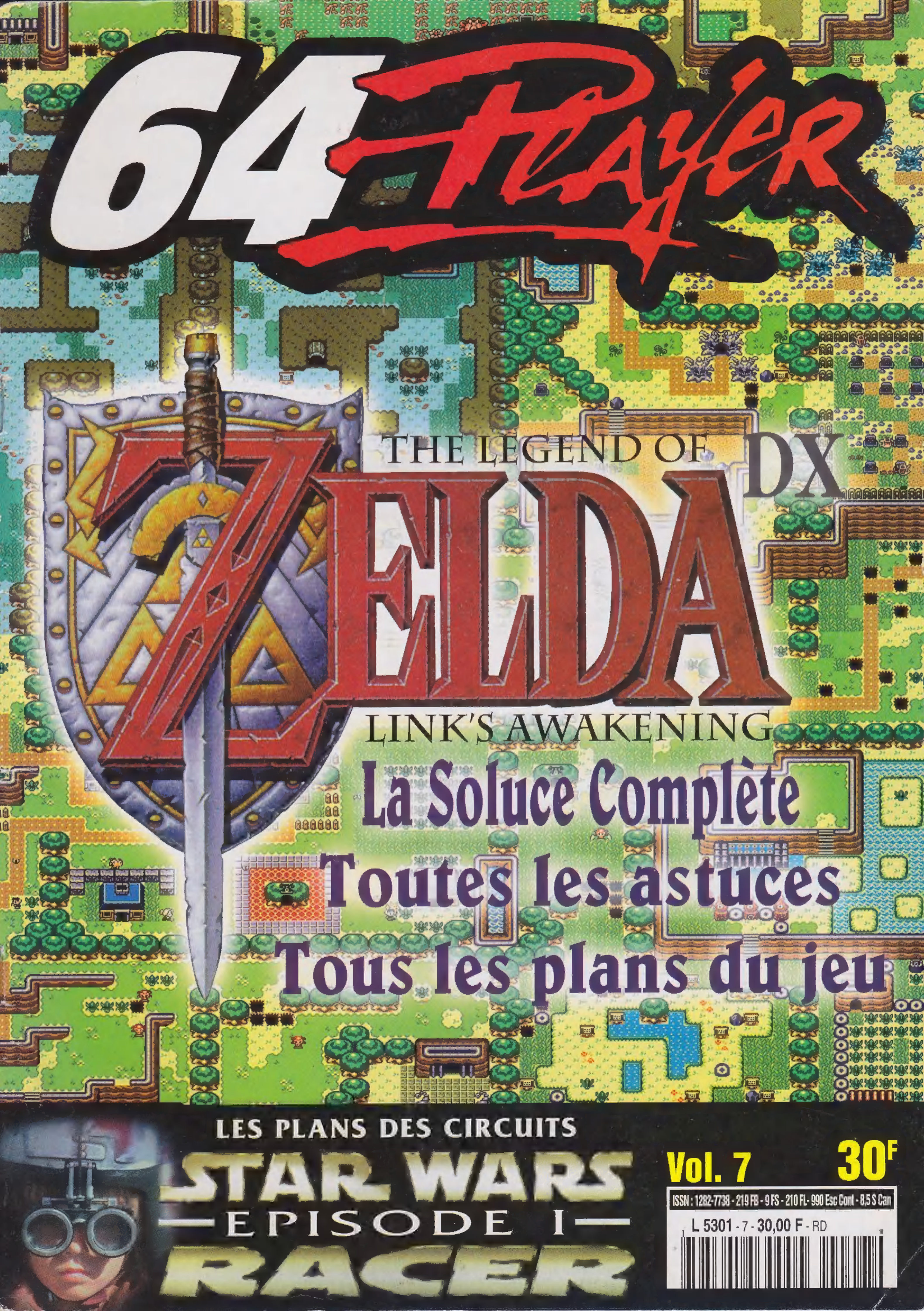

64 Player
THE LEGEND OF ZELDA DX
LINK'S AWAKENING
La Soluce Complète
Toutes les astuces
Tous les plans du jeu
LES PLANS DES CIRCUITS
STAR WARS
EPISODE I
RACER
Vol. 7
30F
ISSN : 1282-7738 - 219 FB - 9 FS - 210 FL - 990 Esc Cont - 8,5 $ Can
L 5301 - 7 - 30,00 F - RD



Bienvenue à vous les amateurs de soluce ! Ce numéro est peut-être un peu déroutant pour les fidèles... En effet pour la première fois, la Game Boy est à l'honneur dans 64 Player. Explication ? Facile ! Vu la pénurie de bons jeux à résoudre et que vous êtes en vacances, pourquoi ne pas vous proposer la soluce complète du plus grand jeu portable de l'histoire des jeux vidéo, j'ai nommé : Zelda. Vous n'allez pas rester scotché devant la télé tout l'été ! Allez jouer dehors, vous bronzerez toujours un peu ! Et puis quitte à être dans le délire "jouons dehors" on a craqué sur un petit dossier Super Mario Bros Deluxe GB. Ce ne sont que quelques pages... C'est juste le premier monde. Histoire de faire pleurer les plus vieux et tenter les plus jeunes (dire qu'il y a des joueurs qui ne connaissent pas ce monument). Ce soft est sans doute l'un de mes meilleurs souvenirs sur NES et je prends un réel et colossal plaisir à y rejouer sur portable. Mais comme vous venez de le penser très fort, on s'en balance pas mal de ma vie ! Je rassure les fans de N64, vous retrouverez un dossier Star Wars (Episode 1) Racer et une poignée de news avec, entre autre, quelques photos de Donkey Kong 64 et Perfect Dark. Deux jeux monstrueux que vous découvrirez en long, en large et en soluce (complète !) dans un très prochain numéro. Avant de vous laisser, je vous rappelle que Nintendo, lors de L'E3, a annoncé le dévellopement de sa nouvelle console. Nom de code : Dolphin. Adieu les cartouches place au système DVD... Une véritable révolution pour Nintendo ! Une affaire que nous suivons évidemment de près. Allez, jouez bien et à la prochaine.

El Didou

PS (sur "it's not unusual" de Tom Jones) : Merci à toutes celles et ceux qui envoient des compliments sur les soluces de l'équipe. Alors, bravo le noyeau dur : Clara, Stone, Castor sans oublier bien évidément le grand manitou, le de Vinci de la soluce, l'as des as, l'étalon italien, le pape des plans, j'ai nommé : Manu le "dessinajoueur" le plus rapide à l'Ouest de l'Italie !



64 *Player*
est une publication de
MÉDIA SYSTÈME ÉDITION.
19, rue Louis-Pasteur
92100 Boulogne.
Tél. : 01 41 10 20 30
Fax : 01 46 04 80 57.
www.playerone.net

Directeur de la publication
Alain KAHN.

Directeur des rédactions
Pierre VALLS.

Rédacteur en chef
Guillaume LASSALLE.

Secrétaire de rédaction
Jean-Pierre SIMARD

Rédaction
Jean-Marc DELPRATO,
François DANIEL,
Yassine ABOUDIHAJ,
Guillaume LASSALLE

Conception graphique
Laurent CYSSAU

Maquette
Laurent CYSSAU,
Lionel FAVERIE

Illustrations
Emmanuel VEGLIONA.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 10 20 40.
Fax : 01 46 04 80 61.

Responsable marketing/publicité
Perrine MICHAELIS.

Chef de produit
Stéphanie PARRAULT.

Chef de publicité
Delphine JACONO.

Assistante de publicité
Muriel LAREDO

SERVICES EN LIGNE
Coordination
Lionel KAPLAN

Rédaction hot-Line
Christophe MOLIGNIER.

FABRICATION
Responsable de la fabrication
Annie TEINTURIER

Assistante de fabrication
Céline CECILLE

Photogravure numérique
Pi-M – Boulogne.

Impression
QUÉBÉQUOR Impression
Mary-sur-Marne

Service anciens numéros
Distri-Abonnements
B.P. 1121
31036 Toulouse Cédex
Tél. : 05 61 43 49 69

Service des ventes
DISTRI MEDIAS
(réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Denis ROZES.
Tél. : 05 61 43 49 53.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION,
SA au capital de 4 000 000 F
RCS Nanterre B 341 547 024.

Président-directeur général
Alain KAHN.

Responsable financière et comptable
Sylvie BRUTINAUD.

Comptabilité et administration
Karine MÉRELLE.

Secrétariat
David BENCO.

Distribution MLP.
Dépôt légal : janvier 1999

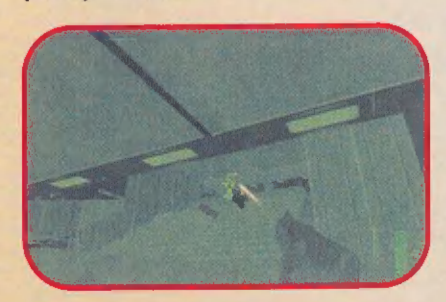


PERFECT DARK

C'est beau, c'est bon, c'est fun...alors prions tous ensemble pour qu'il sorte avant la Saint-Glinglin !



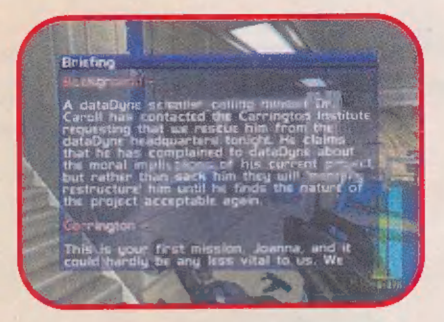
Le jeu N64 le plus attendu depuis un an déjà s'appelle "Perfect Dark". Rare,toujours Rare, après "GoldenEye" nous a concocté un nouveau doom-like à faire rougir certains titres PC du même acabit. L'ambiance futuriste sera de la partie et c'est une femme que vous dirigerez. Evidemment comme dans "Gol denEye" vous pourrez jouer, en plus du mode solo, sur un mode multi-joueurs (4 joueurs). Bon ça vous le saviez peut être déjà si -vous êtes des fidèles-, mais il faut toujours penser aux petits nouveaux (salut vous !). Parlons maintenant du résultat, car depuis le dernier E3, The salon des jeux vidéo aux USA, nous avons enfin pu jouer à "Perfect Dark". La jouabilité est à la hauteur de celle du jeu jamesbondien, les graphismes sont même de meilleure qualité. Si on a regretté, dans un premier temps, l'ambiance futuriste, il faut bien avouer que cela marche tout de même plutôt bien. Question armes, le must reste le déjà célèbre Farsight qui permet de visualier et d'exploser un adversaire au travers d'un mur. Le jeu semble vraiment sombre et sérieux, mais la présence des petits extra-terrestres, auxquels vous pourrez même donner des ordres au cours de la partie, promet des instants de franche rigolade. Toujours dans l'esprit galégade, vous pourrez, via la game boy caméra, coller votre tête sur un des persos du mode multi-joueurs. Bon, impossible d'en dire plus aujourdhui, mais une chose demeure d'ores et déjà certaine : pour les fêtes de fin d'année, le père Noël portera plus d'une cartouche de " Perfect Dark" dans sa hotte...à moins que vous n'y croyiez plus et que vous alliez seul chez votre revendeur. Ouais, cela semble encore bien plus plausible !



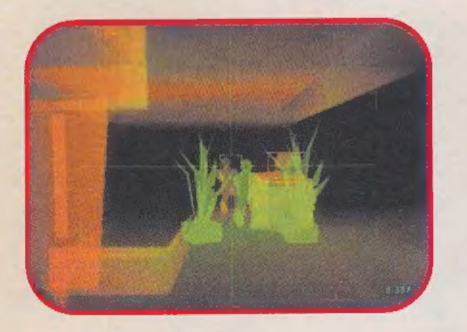
Editeur : Nintendo
Sortie : décembre













ISS 2000

Le jeu de Foot culte du clan Player est de retour ! International Superstar Soccer 2000 sur N64...c'est de la bombe BB !

Konami prépare une nouvelle version de son jeu de foot fétiche. Si apparement la jouabilité et les différentes options de jeux semblent inchangées, les graphismes et l'animation ont été revu à la hausse. C'est réellement graphiquement plus fin et, surtout, les nouvelles *motions captures* des joueurs rendent le soft encore plus réaliste. Pour l'instant on n'en sait pas plus, mais comptez sur nous pour vous en dire plus la prochaine fois. Expect !





Editeur : Konami
Sortie : décembre

ROAD RASH 3D

Le jeu de course de bécane le plus trash de l'histoire des jeux vidéo va enfin débouler sur N64 !



Road Rash, pour ceux qui ne connaissent pas, c'est un jeu de course en bécane où tous les coups sont permis. Les adversaires vous envoient dans le décor, à coup de batte, tandis que les agents de la force publique (autrement dit les flics !) vous pourchassent pour vous arrêter. Un must dans le genre qui hélas, ne sera peut-être pas aussi brillant sur N64 que sur les précedentes versions sorties (Play, 3D.O.). Les graphismes semblent en effet vraiment vilains et, sur cartouche, la bande son, qui dans les autres versions était absolument fabuleuse, risque de ne pas suivre. Bref à moins d'une radicale reprogrammation, Road Rash, sauce N64, risque d'être une mauvaise nouvelle. Too Bad !





Editeur : THQ
Sortie : n.c



La MAIN qui TUE
(IDLE HANDS)
Une bonne claque aux films d'horreur
le 28 juillet
COLUMBIA PICTURES PRÉSENTE UNE PRODUCTION ET TEAM TODD " LA MAIN QUI TUE " (IDLE HANDS) AVEC DEVON SAWA SETH GREEN
ELDEN HENSON ET VIVICA A. FOX SUPERVISEUR DE LA MUSIQUE GRAEME REVELL MONTAGE STEPHEN E. RIVKIN, A.C.E DÉCORS GREG MELTON DIRECTEUR DE
LA PHOTOGRAPHIE CHRISTOPHER BAFFA PRODUCTEUR EXÉCUTIF TERRI HUGHES & RON MILBAUER PRODUIT PAR ANDREW LICHT . JEFFREY A. MUELLER .
TODD RÉALISÉ PAR RODMAN FLENDER
www.columbiatristar.fr
La chaîne musicale
MCM
www.mcm.net
Le Magazine N°1 des Consoles
Player one
BANDE ORIGINALE DU FILM BMG
DISTRIBUÉ PAR COLUMBIA TRISTAR FILMS (FRANCE) S.A.
SKYROCK
PRIORITÉ À LA MUSIQUE



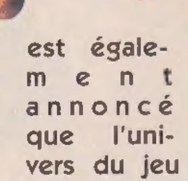
DONKEY KONG 64

Avant le traditionel E3 (LE salon mondial des jeux vidéo), Donkey Kong 64 n'était qu'un soft fantôme. Nous savions qu'il était en cours de développement et supposions qu'il serait la surprise de noël 98. Mais manque de bol, petit papa Nintendo en a décidé autrement... Il aura donc fallu attendre ce fameux salon américain pour que l'affaire se concrétise vraiment, avec une démonstration en live et, tenez-vous bien, une date de sortie annoncée...Dingue !

Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, ap prenez, chers lectrices et lecteurs, que D.K. 64 est un jeu de plate-forme, réalisé par "Rare". Un label de qualité pour beaucoup de joueurs. En effet, un titre signé Rare c'est bien souvent la garantie d'une su perbe réalisation doublée d'une durée de vie non négligeable. D.K.64 ne semble pas déroger à la régle : des graphismes soignés, une aire de jeu énorme et une jouabilité intuitive... Bref une nouvelle perle du genre où vous dirigerez l'un des quatre célè bres persos de la famille Kong : Don key, Diddy, Dixxie et Chunkie, que vous connaissez peut-être depuis les trois volets de D.K.C. sur Super Nintendo. Si, pour l'instant, il est encore trop tôt pour crier : "ô ! chef d'oeuvre", on reste tout de même confiant. A l'instar de Mario 64, vous pourrez aborder à votre gré les différents (et quasi dix) mondes du jeu. Et il est également annoncé que l'univers du jeu









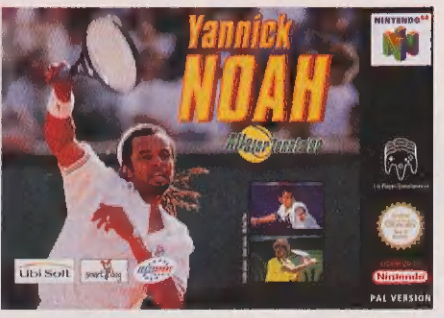


Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au 3617 SEL et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

Sans CB ni Chèque

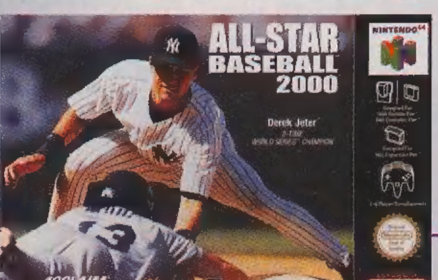












Castlevania - Star Wars Racer - Rakugakids
Virtual Pool 64 - Micro Machines 64 Turbo
The Legend of Zelda, Ocarina of Time
Center Court Tennis - ***Superman*** - Glover
Buck Bumble - Penny Racers - South Park
Star Wars Rogue Squadron - Knife Hedge
Airboarder - Fifa 99 - Turok 2, Seed of Evil
Yannick Noah AllStar Tennis '99
Yoshi's Story - V-Rally 99 - Topgear Overdrive
NBA Jam 99 - Wipeout 64 - NHL Breakaway 99
NFL Quarterback Club 99 - Body Harvest
SpaceStation Silicon Valley - ***Lode Runner 3D***
Extreme G2 - Starshot, Panique au Space Circus
Banjo et Kazooie - G.A.S.P. !! - Mission Impossible
F-1 World Grand Prix - Virtual Chess 64
Mario Party - Bust-A-Move 3DX - Wetrix
NBA Pro 98 - GT 64 Championship Edition
Automobili Lamborghini - Mystical Ninja
Goldeneye 007 - ***All Star Baseball 2000***

3617 SEL

Store En Ligne

*72 h pour le hardware - ** la durée de la communication dépend de l'article HJL - RC 393307855





sera plus vaste que celui de Zelda 64, -une gageure quand on connait l'ampleur du monde d'Hyrule-, on mesure facilement le déploiement de la chose !



A noter, également, que le jeu ne devrait être praticable qu'avec l'expansion pack. Cela promet de certes beaux graphismes, mais c'est un peu dur si l'on est obligé d'acheter l'expansion en sus. M'enfin, en attendant la confirmation de cette dernière info, réjouissez-vous de cette sortie, car les hits se font rares sur Nintendo 64. So enjoy and play !




Editeur : NITENDO
Sortie : novembre

C O N C O U R S

Gagnez des Trucs et Astuces Nintendo 64 ...

Player One POCKET



... mais aussi des GameBoy color, des jeux Lucky Luke et des jeux Astérix

sur
36.15 Player One
08 36 68 77 33
www.PlayerOne.net
NOUVEAU

36.15 - 36 68 : 2,23 F la minute

(Dans la [redacted] stocks disponibles et jusqu'au [redacted] septembre 1999)

ENQUETE LECTEURS

(les données sont confidentielles et resteront internes à 64 Player !) * cochez une ou plusieurs réponses

Répondez à ce questionnaire et gagnez des centaines de cadeaux : des Game Boy Color, des K7 vidéo, des tee-shirts...

© Nintendo®

LES JEUX

1 - A part la Nintendo 64*,

	vous possédez ?	vous comptez acheter ?
PlayStation	☐	☐
Saturn	☐	☐
Super Nintendo	☐	☐
Megadrive	☐	☐
Game Boy	☐	☐
Game Gear	☐	☐
Neo Geo	☐	☐
Dreamcast	☐	☐
PlayStation II	☐	☐
Nouvelle Nintendo	☐	☐
Mac	☐	☐
PC	☐	☐

[redacted] - Combien de temps passez-vous en moyenne chaque semaine [redacted] jouer ?

Moins de 2 heures ☐ De 2 à 5 heures ☐
De 5 à 7 heures ☐ Plus de 7 heures ☐

3 - Vous jouez [redacted]

seul(e) ☐ entre amis ☐
en famille ☐ autre (précisez): ....

[redacted] - Combien de jeux possèdez-vous sur Nintendo 64 ?

Je possède .... jeux

[redacted] - [redacted] moyenne, vous achetez un jeu ?

Tous les mois ☐ Tous les deux mois ☐
3 à 4 fois par an ☐ Moins de 3 fois par [redacted] ☐

6 - [redacted] consacrez-vous à l'achat de jeux ?

Moins de 100 F ☐ De 100 à 200 F ☐
De 200 à 300 F ☐ De 300 à 500 F ☐
Plus de 500 F ☐

[redacted] - Achetez-vous :

	Souvent	Parfois	Rarement	Jamais
des jeux d'occasion	☐	☐	☐	☐
des nouveautés	☐	☐	☐	☐
des jeux à petits prix	☐	☐	☐	☐

[redacted] - [redacted] général, vous achetez vos jeux * ?

En boutique spécialisée ☐ Par correspondance ☐
En Fnac, Virgin... ☐ Via Internet ☐
En grande surface ☐ Autre (précisez) : ....

[redacted] - [redacted] vos jeux [redacted] ?

Vous les échangez ☐ Vous les gardez ☐
Vous les revendez ☐ Autre (précisez) :..................................

[redacted] - [redacted] sont les types de jeux [redacted] vous préférez [redacted] ?

Baston ☐ Simulation ☐
Wargame ☐ Jeux de rôle ☐
Sport ☐ Shoot-them-up ☐
Plate-forme ☐ Réflexion ☐
Action ☐ Auto-moto ☐
Tir ☐ Autre (précisez) : ....

11 - Quelles sont les principales raisons qui vous donnent envie d'acheter un nouveau jeu * ?

La publicité des magazines ☐
La publicité radiophonique ☐
La publicité télévisée ☐
Les tests des magazines spécialisés ☐
Les démos dans les boutiques ☐
Les conseils d'un ami ☐
Les conseils d'un vendeur ☐
Les vidéo de présentation ☐
L'emballage du jeux ☐
Autre (précisez) : ....

MAGAZINES

12 - Comment avez-vous connu 64 Player [redacted]

Affichage ☐ Par hasard en kiosque ☐
Publicité dans les magazines ☐ Sur les conseils d'un ami ☐
Autre (précisez) : ....

13 - Pour 64 Player, vous-êtes ?

Lecteur abonné ☐
Lecteur régulier ☐
Lecteur occasionnel ☐
Nouveau lecteur ☐

[redacted] - [redacted] part vous, combien de personnes lisent votre 64 Player ?

........................personnes

15 - Vous achetez 64 Player pour * ?

Les news ☐
Les plans ou solutions des jeux ☐
Les cadeaux (Poster, carte à gratter...) ☐
Autre (précisez) : ....
....

[redacted] - Comment trouvez-vous les rubriques de 64 Player [redacted]

	Très bien	Bien	Moyen	Limite	Nul
La couverture	☐	☐	☐	☐	☐
Les plans complets	☐	☐	☐	☐	☐
Les guides de jeux	☐	☐	☐	☐	☐
Les astuces	☐	☐	☐	☐	☐
Les news	☐	☐	☐	☐	☐

17 - Concernant les plans et astuces, vous les trouvez ?

	Oui	Non
Complets	☐	☐
Clairs	☐	☐
De qualité	☐	☐

[redacted] - Appréciez-vous [redacted] plans et [redacted] (utilisation de [redacted] pour découvrir des plans cachés, calques...) ?

Oui ☐ Non ☐

19 - Quels sont les jeux dont vous aimeriez voir publier les plans [redacted]

....

20 - Etes-vous intéressé par les solutions des jeux " budget " (à petits prix) ?

Oui ☐ De temps en temps ☐ Non ☐

21 - Avez-vous [redacted] suggestions [redacted] faire [redacted]

....

22 - Etes-vous lecteurs [redacted] publications de Player [redacted]

Player One ☐ Player Station ☐
PC Player Solutions ☐ Manga Player ☐

23 - Quel(s) magazines [redacted] consoles [redacted] combien de fois [redacted]

	Abonné	Souvent	Occasionnellement	Rarement	Jamais
Console +	☐	☐	☐	☐	☐
Joypad	☐	☐	☐	☐	☐
Playmag	☐	☐	☐	☐	☐
Nintendo Magazine	☐	☐	☐	☐	☐
CD Consoles	☐	☐	☐	☐	☐
64 Player	☐	☐	☐	☐	☐
Play Power	☐	☐	☐	☐	☐
X64	☐	☐	☐	☐	☐
Player Station	☐	☐	☐	☐	☐
Game Play 64	☐	☐	☐	☐	☐
Consoles News	☐	☐	☐	☐	☐
PlayStation Magazine	☐	☐	☐	☐	☐

[redacted] - Comment choisissez-vous [redacted] magazine que [redacted] * ?

Les titres de la couverture ☐ La publicité qui lui est faite ☐
Le jeu présenté en couverture ☐ Les concours ☐
Le cadeau offert [redacted] couverture ☐ Les conseils d'un ami ☐
Le prix ☐ Les aides de jeux ☐
Le nombre de pages ☐ Autre (précisez) : ....

[redacted] - Quels sont les 3 cadeaux que vous préféreriez trouver en couverture de 64 Player [redacted]

Un gadget ☐
Un guide de tips, soluces ☐
Une cassette vidéo ☐
Des cards ☐
Des posters ☐
Des réductions sur l'achat des jeux ☐
Autre (précisez) : ....

26 - Achetez-vous des plans et solutions de jeux en librairie ou magasin spécialisé ?

Oui ☐ Non ☐

* cochez une ou plusieurs réponses

27 - Si oui, quel type de livres [redacted] * ?

Collection Trucs et Astuces Player One pocket ☐
Guides officiels ☐
Guides Campuspress ☐
Guides Cybex ☐
Guides First Interactive ☐
Autre (précisez) : ....

[redacted] - [redacted] vous [redacted] les "Trucs et Astuces" Player [redacted] Pocket, quels [redacted] volumes que [redacted] et [redacted] les [redacted] ?

....
....
....
....
....

29 - [redacted] pas, pourquoi [redacted]

Vous ne les trouvez pas en librairie ou magasin spécialisé ☐
Vous ne connaissez pas cette collection ☐
Vous n'achetez jamais de solutions de jeux en livres ☐
Vous n'achetez que les solutions officielles ☐
Autre (précisez) : ....
....

30 - [redacted] préférez :

Trouver une solution complète par livre ☐
Trouver plusieurs solutions par livre ☐
Trouver que des trucs et astuces ☐
Trouver des solutions et des trucs et astuces ☐

31 - Trouvez-vous [redacted] principe [redacted] pockets [redacted] en [redacted] ?

Oui ☐ Non ☐

32 - Connaissez-vous ? / [redacted] y connectez-vous ?

	Connaissez-vous ?	[redacted] y connectez-vous ?
le 36-15 Player One	☐	☐
le site Internet www.GameUp.com	☐	☐
le 08 36 68 77 33	☐	☐

33 - Lequel de ces services préférez-vous ?

....

et qu'en pensez-vous ?

	très bien	bien	moyen	mauvais	ne lis pas
Présentation générale du service.	☐	☐	☐	☐	☐
La mise à jour des News et Previews.	☐	☐	☐	☐	☐
La qualité et l'intérêt des News.	☐	☐	☐	☐	☐
La diversité et le nombre des astuces.	☐	☐	☐	☐	☐
La diversité et le nombre des solutions de jeux.	☐	☐	☐	☐	☐
La mise à jour des astuces et solutions de jeux.	☐	☐	☐	☐	☐
La rapidité du temps de réponse sur la Hot Line.	☐	☐	☐	☐	☐
La qualité des réponses aux questions (Hot Line).	☐	☐	☐	☐	☐
La qualité et l'intérêt des lots proposés aux jeux primés.	☐	☐	☐	☐	☐

34 - Participez-vous [redacted] concours ?

	Toujours	Parfois	Rarement	Jamais
36 15 Player One	☐	☐	☐	☐
www.gameUp.com	☐	☐	☐	☐
08 36 68 77 33	☐	☐	☐	☐

35 - [redacted] ne participez à aucun concours, pourquoi * ?

Vous n'avez pas la possibilité de jouer ☐
Vous n'avez pas envie de jouer ☐
Vous ne trouvez pas les cadeaux intéressants ☐
Vous ne gagnez jamais aux jeux ☐
Autre (précisez) : ....
....

[redacted] - [redacted] pour [redacted] ?

Souvent ☐ Occasionnellement ☐ Rarement ☐ Jamais ☐

37 - Quels sont [redacted] préférez [redacted] concours ?

Des consoles ☐
Des scooters ☐
Des jeux ☐
Des CD audio ☐
Des cassettes vidéo ☐
Des fringues ☐
Des places de ciné ☐
Autres (précisez) : ....
....

QUI ETES-VOUS ?

[redacted] - Quels [redacted] vos [redacted] ?

....
....
....
....
....

[redacted] - Quels [redacted] les trois [redacted] films que vous ayez [redacted] au cinéma ?

1 ....
2 ....
3 ....

[redacted] - Quel genre [redacted] musique écoutez-vous ?

Variété française ☐ Techno ☐ Rap ☐
Rock ☐ Reggae ☐ Hard Rock ☐
Disco ☐ Classique ☐ Funk, soul ☐
Variété internationale ☐ Autres (précisez) : ....

41 - Quels sont vos groupes préférés ?

....
....
....
....

42 - Quelle(s) radio(s) [redacted] ?

Skyrock ☐ Ado FM ☐ NRJ ☐
Fun Radio ☐ Europe 2 ☐
Autres (précisez) : ....

43 - Quelles sont vos émissions TV préférées ?

....
....
....
....

44 - Quel(s) sport(s) pratiquez-vous ?

....
....
....
....

45 - Quel(s) sont vos 3 marques préférées ?

Fringues : ....
Sucreries: ....
Boissons: ....

[redacted] - [redacted] dehors des magazines de jeux vidéo, que [redacted] ?

Magazine de musique ☐ Magazine de sport ☐ Roman policier ☐
Roman d'aventure ☐ Roman de science-fiction ☐
Autre (précisez) : ....

47 - Quels [redacted] héros préférés ?

Dans les jeux vidéo : ....
En dehors des jeux vidéo : ....

[redacted] - [redacted] votre foyer, [redacted] équipé de :

Baladeur ☐ Camescope ☐ Chaine HI-FI ☐
TV Câble ☐ Discman ☐ Canal + ☐
Lecteur de DVD ☐ Mac ☐ Magnétoscope ☐
PC ☐ Modem ☐ Minitel ☐
Accès à internet ☐ Téléphone portable ☐ TV personnelle ☐
Graveur ☐ Autre (précisez) : ....

[redacted] - [redacted] combien d'argent en moyenne disposez-vous par [redacted] (argent [redacted] poche, petits boulots) ?

Moins de 100 F ☐ De 300 à 500 F ☐ De 100 à 200 F ☐
De 500 à 800 F ☐ De 200 à 300 F ☐ Plus de 800 F ☐

50 - [redacted] ?

Un homme ☐ Une femme ☐

51 - [redacted] âge avez-vous ?

Moins de 14 ans ☐ Entre 14 et 17 ans ☐ Entre 18 et 24 ans ☐
Entre 25 et 30 [redacted] ☐ Entre 31 et 40 ans ☐ Plus de 41 ans ☐

[redacted] - [redacted] ?

Lycéen ☐ Etudiant ☐ Employé ☐
Cadre ☐ Profession libérale ☐ Chef d'entreprise ☐
Commerçant ☐ Artisan ☐
Autre (précisez) : ....

[redacted] - [redacted] habitez :

Paris ou la région parisienne ☐
Une ville de plus de 500 000 habitants ☐
Une ville de 100 000 à 500 000 habitants ☐
Une ville de 20 000 à 100 000 habitants ☐
Une ville de moins de 20 000 habitants ☐
A l'étranger ☐

Pour participer au concours et gagner un des nombreux cadeaux (tirage au sort parmi les réponses), remplissez ce bon à découper et retournez-le à : [redacted] Player / Enquête lecteurs - 19 rue Louis-Pasteur - 92100 Boulogne

NOM : ....

PRENOM : ....

ADRESSE..

CODE POSTAL /__/__/__/__/__/ VILLE :..............................

ADRESSE INTERNET :..

Toute l'équipe de [redacted] Player vous remercie d'avoir répondu à ce questionnaire et vous souhaite Bonne Chance pour le concours.


AIDES DE JEUX
GAME Up
www.GameUp.com

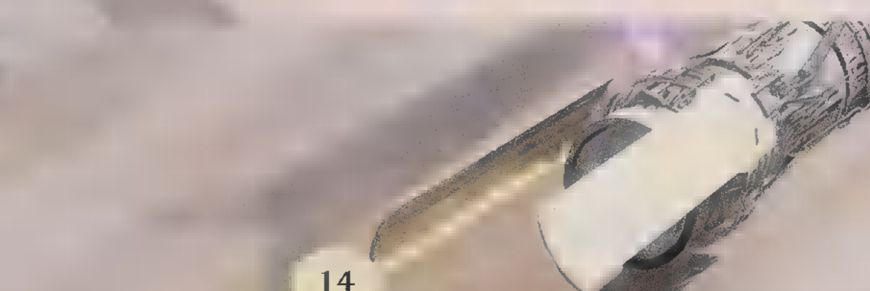

OMB
AIDER

Star Wars Racer

Le dernier épisode de la saga de la Guerre des Étoiles n'a pas encore atteint les écrans hexagonaux que la déclinaison du scénario, le jeu Star Wars Racer, fait déjà irruption sur les consoles Nintendo 64.

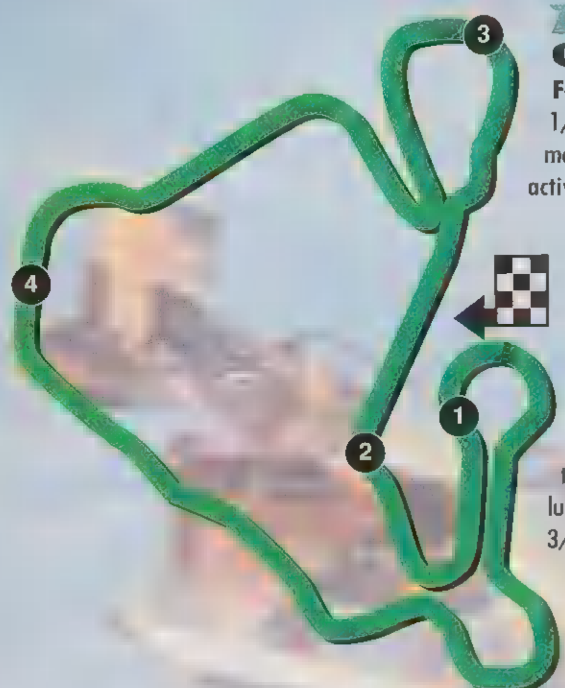
L'excellent F-Zero, sorti il y a moins d'un an pour N64, a d'ores et déjà perdu sa place de meilleur jeu de course arcade sur console Nintendo. En effet, avec Star Wars Racer, ses 8 mondes et 25 circuits, dont 4 en bonus, vous aller côtoyer du paysage! Que ce soit en mode tournoi, pour les parties solitaires, ou à deux avec des potes en écran splitté, les lieux et épreuves ne manqueront pas de satisfaire les adeptes de grande vitesse. Le rendu graphisme est appréciable. Toutefois, pour bénéficier de textures plus raffinées et détaillées et arriver à la qualité optimale, vous devrez jouer avec l'expansion pak reconnu par le soft. Si le choix des personnages est assez restreint au départ, vous pourrez en acquérir jusqu' à 17 de plus, en détrônant le favori de chaque course. Le dernier défi vous opposera à Sebulba, votre cauchemar sur route. De plus, vos actions devront être basées sur des stratégies efficaces, car la gestion de vos budgets obtenu sous forme de primes se fera au fil des courses, pour mieux booster les capacités de votre véhicule. Pour cela, un magasin, à votre disposition, et une casse vous permettront de chiner les bons plans. En résumé, S.W.R est un challenge aussi surprenant qu'envirant, dont la fluidité d'action risque de donner le tournis à de nombreux joueurs.. Ah, j'allais oublier : cardiaques s'abstenir !

Dossier réalisé par Yas



Tournoi amateur

Oovo IV : La vengeance



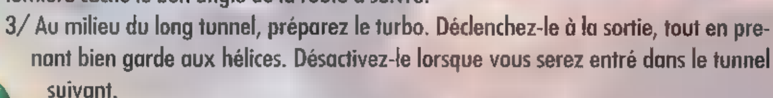
Favori : Fud Sang

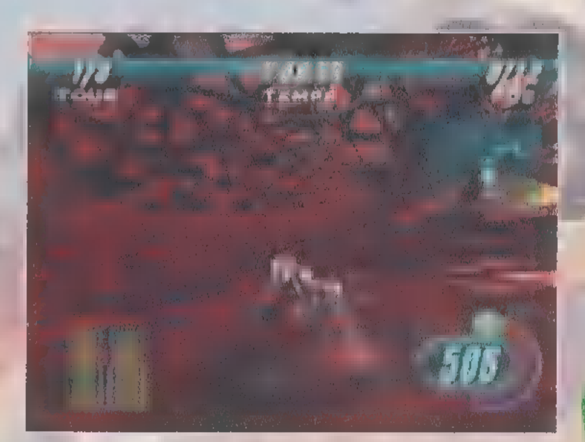
1/ À l'entrée du tunnel, commencez à préparer le boost et activez-le le plus rapidement possible. Pensez à lâcher l'accélérateur afin de rentrer sans encombre dans le passage étroit un peu plus bas.

2/ Virez légèrement vers la droite avant de vous immiscer dans le tunnel, car l'absence de lumière cache le bon angle de la route à suivre.

3/ Au milieu du long tunnel, préparez le turbo. Déclenchez-le à la sortie, tout en prenant bien garde aux hélices. Désactivez-le lorsque vous serez entré dans le tunnel suivant.

4/ Dans le tunnel gravitationnel, vous pouvez mettre le turbo, mais les risques de chocs sont élevés. Faites gaffe au générateur qui vous carbonisera sur place si vous le touchez. Le meilleur moyen de l'éviter est encore de le contourner en virant à droite ou à gauche.





Mon Gazza : Les mines d'épices



Favori : Mars Gud

1/ Cet embranchement vous offre plusieurs possibilités. Une bonne technique consiste à aller à gauche à la première séparation de route, puis à droite à la deuxième, ce qui vous mènera directement face au tunnel.

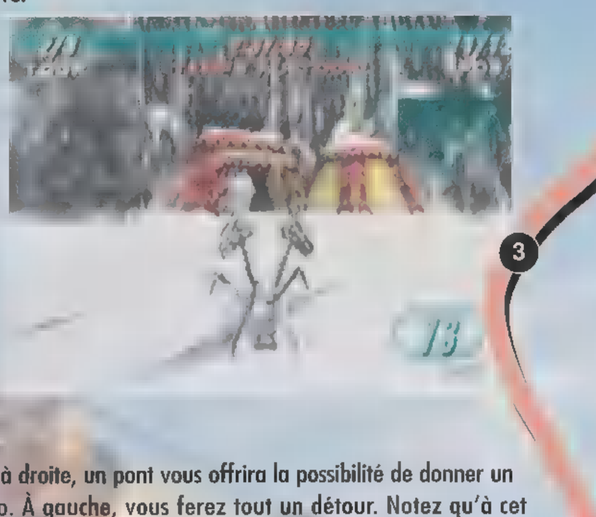
2/ À cet endroit, vous aurez le choix entre trois chemins qui permettront de faire crier vos turbos. Celui de droite est le plus délicat à aborder à grande vitesse. Néanmoins, il [redacted] révèle être le plus avantageux.

3/ Lorsque vous entrerez dans le complexe minier, faites bien attention à garder votre pod sur la file de droite jusqu'à la fin du tunnel, sinon vous tomberez nez à nez avec un transporteur sur rail.

4/ Les deux routes sont pratiquement identiques par leur tracé. N'actionnez pas le boost lorsque vous êtes dans la spirale, c'est trop dangereux et vous risqueriez de perdre du temps.

Ando Prime : La gorge des vents

Favori : Ratts Tyerrel



1/ Deux routes différentes s'offrent à vous. Celle de gauche est calme et reste la plus favorable aux turbos, tandis que celle de droite emprunte des tracés plus sinueux et donne sur une seconde séparation décrite ci-dessous.

2/ Si vous prenez à droite, un pont vous offrira la possibilité de donner un bon coup de turbo. À gauche, vous ferez tout un détour. Notez qu'à cet endroit, un mini-raccourci vous évite de faire le tour du bloc de glace.

3/ En vous laissant tomber sur la gauche ou la droite, vous pouvez vous concentrer sur les boosts (les deux passages étroits ne vous gênant plus). Pensez tout de même à ralentir en prévision du virage corsé qui vous attend au bout de la ligne droite.

4A/ Dès le deuxième tour, une tente située vers la gauche ouvre un passage caché (voir photo ci-dessus). C'est une longue route sur verglas qui vous amène directement au point 4B.

Baroonda : La côte de Baroo

Favori : Neva Kee

1/ Juste avant le pont abîmé, passez par le toit de la maison située à droite, ce qui évitera à votre véhicule d'être déséquilibré.

2/ Avant d'arriver sur la plage, mettez un coup de turbo et stoppez-le lorsque vous croiserez les premiers palmiers. Cela permettra de refroidir un peu vos moteurs. Arrivé au niveau de la deuxième statue, mettez une nouvelle fois un coup de turbo et laissez-le enclenché jusqu'à la bosse qui précède la forêt.

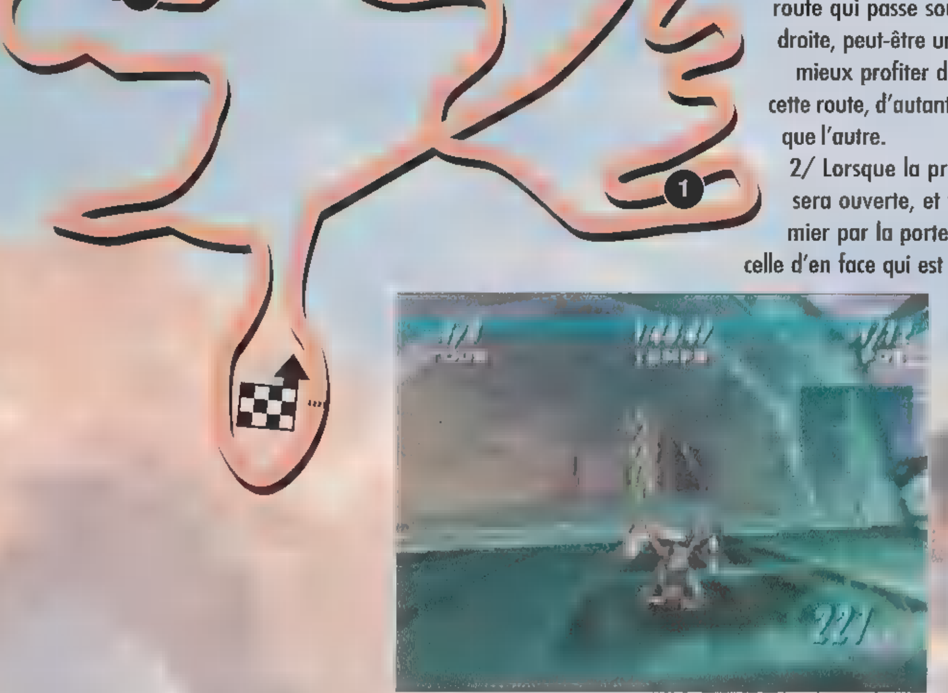
3/ Pendant la série de virages de la forêt, un feuillage cache en fait un passage secret, puis un deuxième un peu plus loin. Cela vous épargne d'avoir à négocier quelques virages supplémentaires.

Aquilaris : La cavale de Bumpy

Favori : Ark "Bumpy" Roose

1/ En sortant du tunnel, vous pouvez emprunter un passage en vous laissant tomber droit devant vous. Toutefois, la route qui passe sous la cascade laisse place à une ligne droite, peut-être un peu plus longue, mais permettant de mieux profiter du turbo. Il vaut donc mieux rester sur cette route, d'autant qu'elle n'est pas vraiment plus longue que l'autre.

2/ Lorsque la première porte est fermée, la suivante sera ouverte, et vice-versa. Essayez de passez en premier par la porte qui se referme pour être sûr d'avoir celle d'en face qui est ouverte, ou tout du moins en train de s'ouvrir.



3/ Introduisez-vous dans le tuyau de tôle. Sortez par le trou à gauche qui sépare le premier du deuxième tuyau. Ralentissez immédiatement et introduisez-vous lentement dans le petit passage qui se trouve tout de suite à gauche. Tournez une nouvelle fois à gauche pour tomber directement sur le petit lac.

Tournoi Galactique

Malastare : L'héritage de Sebulba

Favori : Sebulba

1/ Les deux routes sont pratiquement identiques, mais la route du dessus est plus compliquée. Passez plutôt par le trajet habituel.

2/ Comme le précédent embranchement, les deux routes se valent par leur distance. Toutefois, celle qui passe par le tunnel de droite semble être la moins dangereuse.

3/ Il existe un moyen vous permettant de "gratter" quelques secondes. À l'approche du grand trou, ralentissez. Dès que vous en aurez la possibilité, sautez à droite sur le grand rocher et longez-le. De cette façon, vous arriverez directement sur la route qui mène au chekpoint. Cette technique vous évitera de faire le tour du trou, que ce soit par en haut ou en bas.



Baroonda : Le passage des vignerons

Favori : Anakin Skywalker

1/ Pour ne pas prendre le virage en épingle, il est possible de le contourner en passant par un petit passage libre situé avant le pilier de pierres. Il faudra néanmoins ralentir, car l'opération paraît risquée à grande vitesse.

2/ Juste après, un rocher bloquant un raccourci se libère dès le deuxième tour. Évidemment, vous avez tout à gagner en enchaînant le raccourci d'avant et celui-ci. Pour cela, il est conseillé de lâcher l'accélérateur durant toute la manœuvre.

3/ Une courte séparation de voie dans la forêt. Préférez le chemin de droite qui laisse une bonne occasion d'enclencher le turbo.





Tatooine : La classique de la Boonta

Favori : Sebulba

1/ Prenez la petite route à gauche du pilier pour ne pas avoir à vous farcir plusieurs virages serrés.

2A/ Si vous vous sentez d'attaque, vous avez la possibilité d'utiliser un passage caché : lorsque vous aurez tourné à gauche après la ligne d'arrivée, mettez un coup de turbo et foncez dans le sable droit devant vous. Prenez le petit passage qui s'y trouve et ralentissez. Ensuite, virez une nouvelle fois à droite dans un passage étroit. Accélérez et sautez droit devant vers l'arceau de pierre. Vous vous retrouverez au point 2B.

3/ Trois chemins s'offrent à vous. Celui de gauche est conseillé car c'est une voie rapide sans virage sérré.





Entraînement

Ando Prime : Centre d'Ando Prime

Favori : Slide Paramita

1/ Au chekpoint, actionnez le turbo et passez sur la neige à gauche, cela vous évitera de vous mesurer aux virages qui sont sur la route.

2/ Prenez la grotte de droite. Celle-ci se subdivise encore un peu plus loin. Passez par le chemin qui se trouve devant vous.

3A/ Dans l'arène, montez la pente de gauche et prenez le tunnel, il vous amènera au point 3B. Il en ira de même si vous prenez le tunnel au bout de la pente de droite. Si vous continuez tout droit (en contournant le bâtiment au centre de l'arène), vous embarquerez jusqu'au point 3C, à condition de prendre plus loin le pont qui se trouve près du virage à angle droit.

4A/ Tournez à gauche dans le but de mieux négocier le passage à droite qui se trouve au point 4B.

4B/ Mettez la gomme et passez à droite des deux globes, vous arriverez ainsi directement à la pente.



Ord Ibana : L'abysse

Favori : Bozzie Baranta

1/ En arrivant à l'entrée de ce passage, lâchez l'accélérateur et, au besoin, freinez. La seule priorité est de ne pas tomber dans la file du dessous. Si c'est le cas, recommencez, car cette route vous fait faire un monstrueux détour pour revenir sur le chemin normal.

2/ Dès que vous arriverez sur la terre ferme, tournez à gauche. Vous y trouverez un passage étroit qui vous laissera le temps de mettre en marche votre turbo.

3/ Si vous êtes resté sur la file du dessus, vous arrivez au dessus d'un grillage. Foncez entre les deux drapeaux jaune. Un raccourci ingénieux susceptible de vous faire gagner un peu de temps !

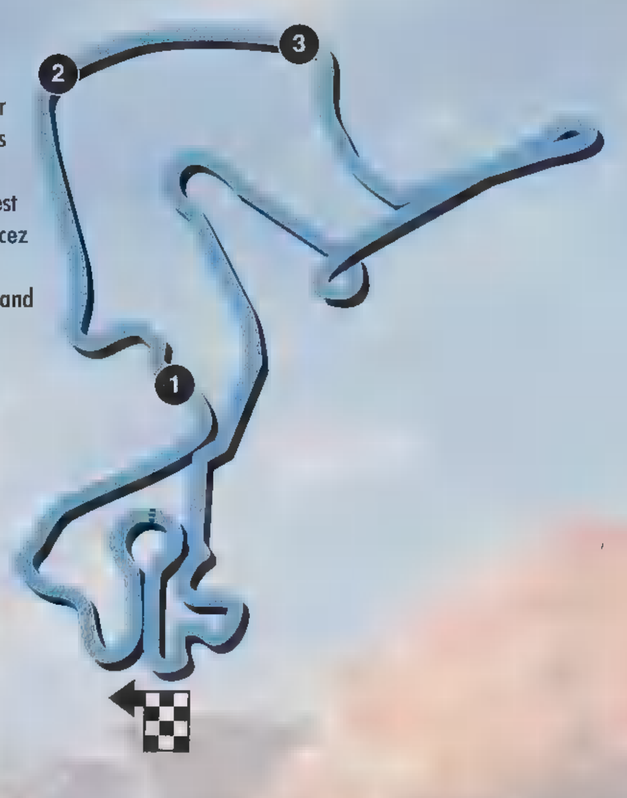
Oovo IV : Le gant

Favori : Gasgano

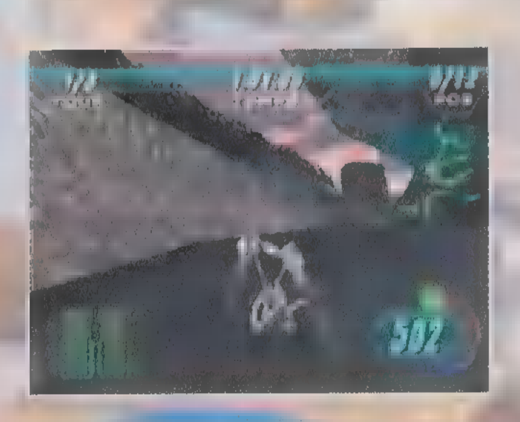
1/ Mettez un coup de turbo et servez-vous de l'élan pour utiliser la façade rocheuse à la manière d'une bosse (voir photo). Vous devriez gagner un maximum de terrain.

2/ Préparez votre boost. Enclenchez-le et coupez le chemin qui est sur votre droite, juste avant de pénétrer dans le tunnel. Avancez ainsi jusqu'à retrouver une route : raccourci très efficace.

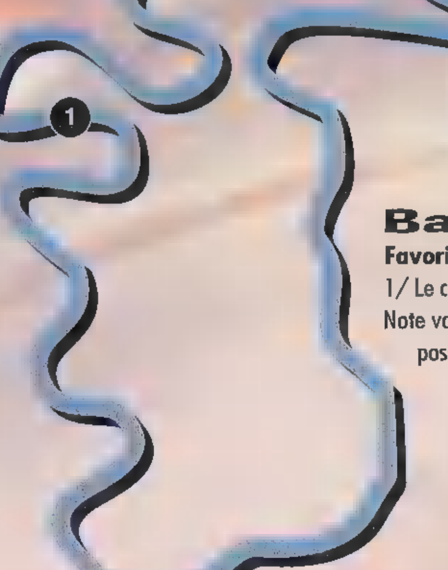
3 / Si vous avez pénétré dans le tunnel, tentez de prendre le grand tremplin, la route de dessous étant plus longue.











Baroonda : Enfer

Favori : Ben Quadinaros

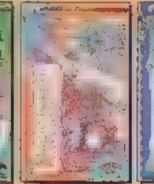
1/ Le chemin de gauche est beaucoup plus simple et rapide que celui de droite.

Note valable sur tout le circuit : n'hésitez pas à couper par la lave dès que vous en avez la possibilité. Si vous ne vous y attardez pas, votre engin en sortira indemne.



LES MEILLEURS MANGAS EN VERSION FRANÇAISE







Magic Knight Rayearth
vol. 1, 2, 3, 4, 5 [illegible] 6 (8 pages couleurs)



Possession Tracer



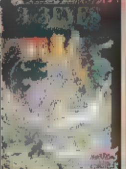


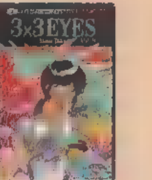

B'TX
vol. 1, 2, 3, 4 et 5







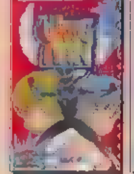




3x3 Eyes
vol. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9



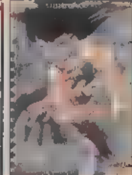
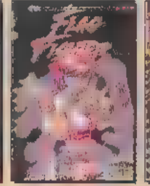
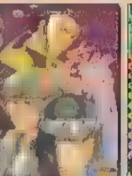
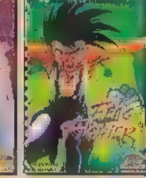
Trèfle
vol. 1 et 2



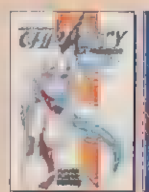





WingMan
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6

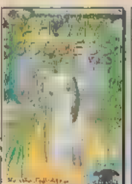





Flag Fighter
vol. 1, 2, 3, 4 et 5





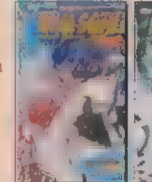
Chirality
vol. 1, 2 et 3 (Collection Manga Player Senpaï)



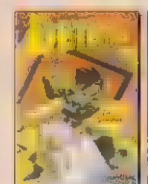


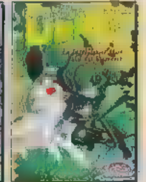

Ah! My Goddess
vol. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et [illegible]






Ryu Seiki
vol. 1, 2, 3 et 4





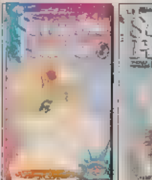
Les Fabuleux Vapeur Détectives
vol. 1, 2 et 3




Rampou
vol. 1, [illegible] et 3



Plastic Little
(Collection Manga Player Senpaï)

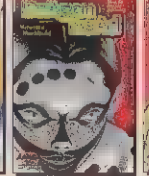
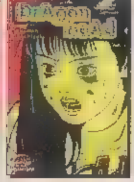


Seraphic Feather
vol. 1, 2, [illegible] [illegible] 4





You're Under Arrest
vol. 1, [illegible] et [illegible]

Dragon Head
vol. 1, 2 et 3



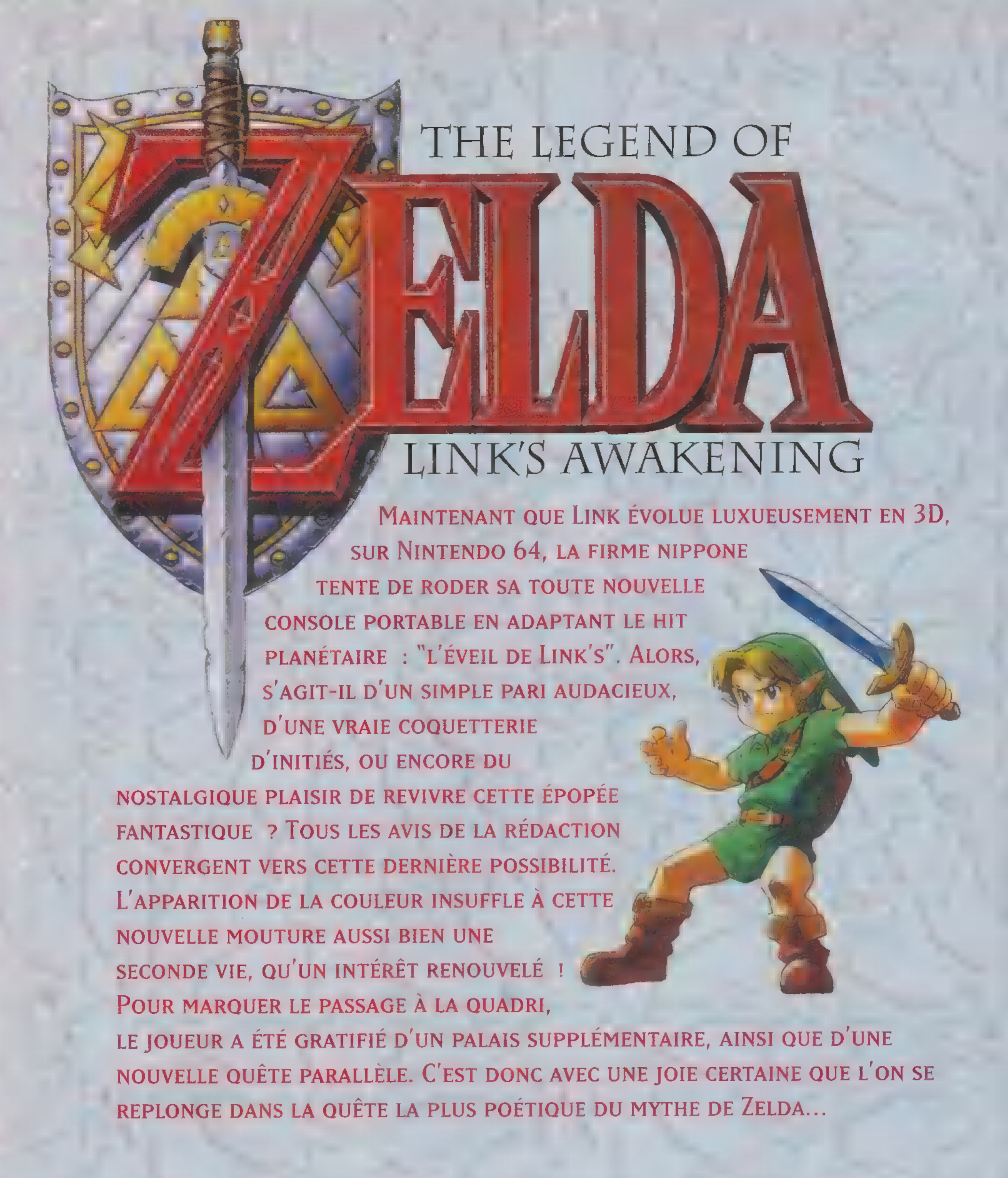
Belle Starr

Demandez-les à votre magasin spécialisé
ou à votre marchand de journaux

MANGA Player COLLECTION

Diffusion Interforum

Pour connaître la liste des revendeurs : 3615 Player One. 3615 : 2,23 F/mn.



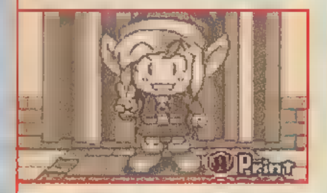
Maintenant que Link évolue luxueusement en 3D, sur Nintendo 64, la firme nippone tente de roder sa toute nouvelle console portable en adaptant le hit planétaire : "l'éveil de Link's". Alors, s'agit-il d'un simple pari audacieux, d'une vraie coquetterie d'initiés, ou encore du nostalgique plaisir de revivre cette épopée fantastique ? Tous les avis de la rédaction convergent vers cette dernière possibilité. L'apparition de la couleur insuffle à cette nouvelle mouture aussi bien une seconde vie, qu'un intérêt renouvelé ! Pour marquer le passage à la quadri, le joueur a été gratifié d'un palais supplémentaire, ainsi que d'une nouvelle quête parallèle. C'est donc avec une joie certaine que l'on se replonge dans la quête la plus poétique du mythe de Zelda...

Durant vos différentes pérégrinations à la surface de cette île, vous serez confronté à des personnages étonnants, à des rencontres imprévues, autant qu'à des bâtiments intrigants. Chaque fois que cela s'avérera nécessaire, vous trouverez dans cette solution des renvois vers la carte générale de l'île de Cocolint. Ceux-ci apparaissent entre crochets, à la manière d'une bataille navale... À vous de jouer !



ET LA COULEUR FÛT...

Grande nouveauté de cet épisode, la polychromie va sans cesse étayer votre odyssée. Simple régal pour les yeux, au premier abord, elle va vite devenir un élément déterminant : un palais entier ne sera d'ailleurs accessible que si vous jouez sur GameBoy Color (des gardes vous en empêcheront l'accès, dans tout autre cas de figure). De plus, il existe une nouvelle quête parallèle : la chasse aux photographes. Commencez par vous rendre à la boutique du photographe, en [H 4]. Pressé de vous tirer le portrait, le gérant du magasin en oublie même de vous faire payer quoi que ce soit : vous repartez avec un album de photos sous le bras. Repérez les douze positions du photographe sur le plan : elles viendront compléter votre album. Si vous êtes équipé du GameBoy Printer, vous pourrez même immortaliser sur papier ce “safari” sur l'île de Cocolint !



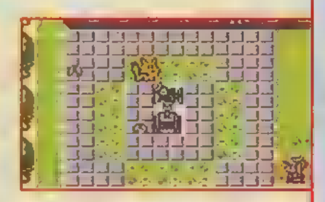
(1) – Vous obtenez la première image en parlant au photographe, en [H 4]. Si vous opinez du chef à chacune de ses remarques, il réalisera un beau portrait de vainqueur. Si, par contre, vous ne vous laissez pas faire, l'image sera moins ... séduisante.



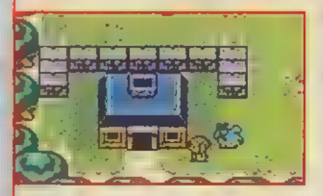
(2) – Vous avez Marine en votre compagnie ? Emmenez-la en [A 16], sur les bords de l'océan. Un splendide cliché sera pris devant le ciel azuré...



(3) – Toujours avec Marine, sautez dans le puits, situé en [A 11] : Marine tombera dans les bras de son doux héros.



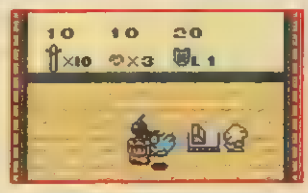
(4) – Une photo de famille ? Rendez-vous devant la girouette, en [C 10] en compagnie de Marine : Tarkin ne devrait pas tarder à vous rejoindre.



(5) – En [B 12], regardez Pépé le ramollo à travers la vitre droite. Le photographe saisira cet instant : vous obtenez une photo de votre confident téléphonique, hilare.



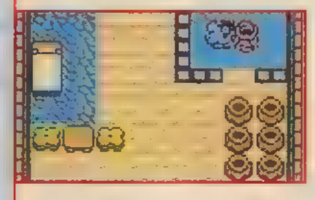
(6) – Un écran plus haut, en [B 11], passez devant le pieu où Toutou est attaché. Le photographe tient à ce que vous posiez avec le chien. De votre côté, cette idée vous réjouit un peu moins...



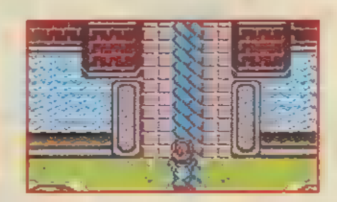
(7) – Une dernière photo dans le village des Mouettes : si vous volez dans le magasin situé en [D 10], une caméra de surveillance surprend votre larcin. Mais est-ce vraiment une bonne idée de conserver une telle preuve ?!



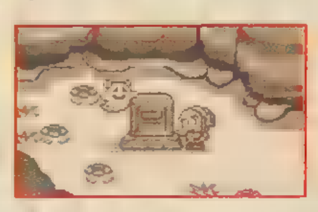
(8) – Après avoir mené à bien la quête du troc, revenez voir le pêcheur, en [K 15]. Le photographe passe justement par là.



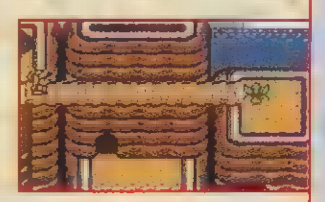
(9) – Dans le village des animaux, pénétrez dans la maison à l'extrême droite, en [M 13]. Faites quelques pas dans le bassin d'eau : vous serez très vite rejoint par un compagnon qui veut poser avec vous.



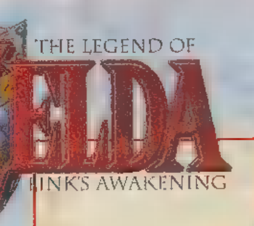
(10) – Richard le fugitif vous avait exposé son envie de retourner au château de Canulet. Le pont-levis, en [J 8], est malheureusement fermé, malgré toutes vos tentatives. Si vous l'auscultez de près, Richard vous rejoindra pour une photo de groupe.



(11) – Le fantôme solitaire qui vous poursuit après le quatrième palais demande à être raccompagné chez lui, puis à rentrer dans sa tombe, en [E 7]. Si vous accomplissez toutes ses demandes, il posera une dernière fois avec vous. Pour la postérité !

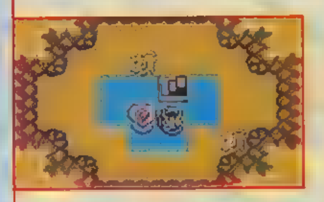


(12) – Allez trois écrans à l'est du poulailler, en [N 1] plus exactement. Au milieu du pont suspendu apparaît le photographe, excité à l'idée de réaliser un cliché de vous dans ce décor champêtre. Mais son exaltation prend le dessus : la photo se déclenche alors qu'il dégringole du pont... !

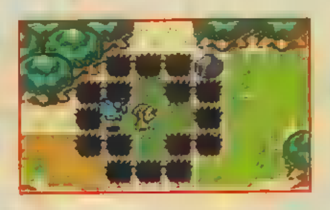


LES FRAGMENTS DE CŒUR

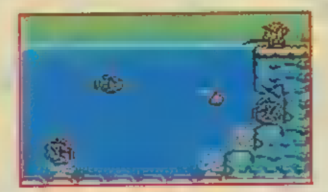
Vous débutez l'odyssée avec trois cœurs de vie à votre actif. À chaque boss décimé, vous êtes gratifié d'un cœur supplémentaire : il reste alors douze fragments à récupérer, disséminés sur l'île de Cocolint. Voici leur emplacement détaillé, dans l'ordre chronologique de votre quête.



1 - Le premier est relativement facile d'accès : placez-vous en [A 11], et sautez depuis la corniche dans le puits. Un cœur trempe dans une flaque d'eau.



2 - Dans la forêt enchantée, sur votre chemin vers l'antre de la sorcière, sautez par-dessus le précipice à l'aide de la plume. En [E 5] vous attend un nouveau fragment.



3 - De retour dans le village des Mouettes, offrez-vous une petite partie de pêche, en [B 9]. Le gros poisson tapi dans l'alcôve de droite contient un cœur : ramenez-le à la surface pour l'obtenir.



4 - À la recherche d'un champignon magique ? Passez par la grotte en [C 7] ! À l'intérieur de celle-ci, attelez-vous à un peu de rangement à l'aide de votre bracelet : déplacez les ossements pour dégager le passage vers le fragment de cœur...



5 - La prairie regorge de grottes cachées, qu'il faudra débusquer à grand renfort de bombes... En [G 9], utilisez vos bottes pour ouvrir le coffre contenant 50 rubis. Ne quittez pas les lieux tout de suite, vous alliez oublier le plus important : faire sauter le mur de droite de la salle supérieure à l'aide d'une bombe. Un fragment supplémentaire baigne dans les eaux d'un petit étang.

6 - Lors de votre visite des dunes de Yarna, vous combattez un ver des sables, en [O 13], pour obtenir la clé du troisième palais. À l'issue de l'affrontement, laissez-vous happer par les sables mouvants ; sous terre, posez une bombe sur le mur au nord de la salle : un fragment y est dissimulé.



LES COQUILLAGES

Les 26 coquillages que vous devez collecter au cours de votre périple font partie d'une quête secondaire. En [K 9] se trouve la maison aux coquillages, endroit sacré qui conservera votre précieuse collection.

(1)– Le premier se trouve dans la forêt enchantée, en [B 8]. En sortant de la grotte du génie, vous pourrez soulever le rocher et dégager l'accès au coffre.

(2)– Le deuxieme est caché sous terre, dans la niche du chien de Mme Miaou-Miaou, en [B 11]. Creusez à la pelle pour le découvrir.

(3) - Dans la cave Flagello, faites sauter le mur pour atteindre la salle secrète. Ouvrez le coffre !

(4) – À l'Est du village, dans le champ [D 11], tailladez les buissons pour révéler un coquillage.

(5) – Après être sorti du troisième palais, revenez vers la cave de Flagello et foncez dans l'arbre situé en [C 14] pour faire apparaître un nouveau coquillage.

(6) – Vous possédez dorénavant cinq coquillages : allez les échanger dans la maison aux coquillages : on vous en offre un de plus.

(7) – En [E 8], les buissons semblent indiquer un endroit à creuser : répondez à cet appel pour débusquer un coquillage.

(8) En [E 11], percutez l'arbre planté à côté de la cabine téléphonique pour faire tomber un coquillage.

(9) – À l'écran adjacent, en [F 11], creusez au milieu des broussailles.

(10) – Décalez-vous encore d'un écran, en [G 11]. Le petit îlot renferme un coquillage : donnez un coup d'épée dans le buisson depuis le haut.

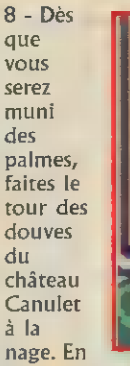
(11) – Vous avez franchi le cap des 10 coquillages : retournez à la maison, en [K 9], pour être gratifié d'un nouveau coquillage gratuit.

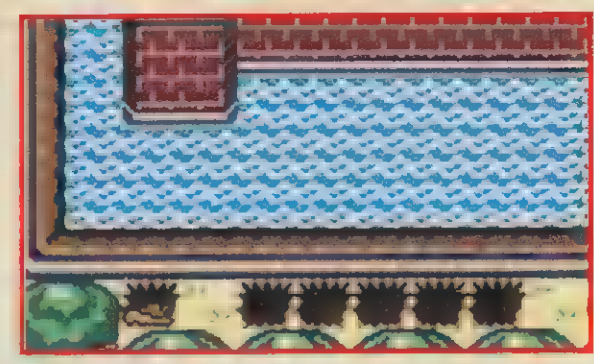
(12) – Après avoir parlé avec Richard et avoir retrouvé ses précieuses feuilles, empruntez le passage secret qu'il vous indique. Plutôt que de sortir dans le champ des pièges, passez par la gauche et sautez par-dessus le précipice : un coquillage vous attend dans un coffre.

(13) – Pénétrez dans la grotte, en [I 12]. L'alcôve sur le mur de gauche peut abriter une bombe : celle-ci fera exploser la paroi et révélera un escalier. Il vous mène sur le plateau, au pied d'une statue de hibou. Creusez pour déterrer un autre coquillage.

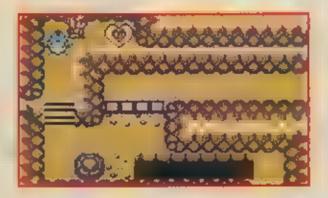


7 - Etrennez vos palmes flambant neuves à proximité de l'abîme du poisson, le quatrième palais. En [O 3], pénétrez dans la grotte et plongez au milieu de la salle : un cœur vous y attend.





8 - Dès que vous serez muni des palmes, faites le tour des douves du château Canulet à la nage. En [I 8], plongez en apnée dans les eaux situées près du rebord, à côté de l' imposant précipice. Vous en ramènerez un fragment de cœur.



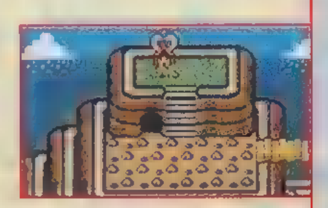
9 - Contournez le village des animaux et faites apparaître une grotte, en [N 13], au moyen de vos bombes. Optez alors pour la voie du Nord, en dégageant le passage par une autre bombe. Puis, jetez une bombe par-dessus la rambarde et revenez sur vos pas : le fragment de cœur est accessible à l'aide du grappin.



10 - Rendez-vous dans le cimetière, en [G 8]. Poussez le caveau du Sud-Est vers le haut pour faire apparaître un escalier. Empruntez-le et servez-vous de votre grappin pour accéder au cœur.



11 - Traversez les ponts suspendus avec votre grappin, décidément bien utile, pour atterrir en [H 1]. Pénétrez dans la grotte : un fragment de cœur y repose sagement.



12 - Le dernier fragment de cœur est accessible depuis l'ultime palais. A l'intérieur de celui-ci, empruntez les escaliers centraux : ils vous conduisent au sommet de la cordillère tartare. Gravissez quelques marches pour atteindre ce cœur tant convoité.

(14) – En sortant du quatrième palais, un fantôme vous suit. Remplissez tous ses souhaits pour récupérer un coquillage, caché sous une jarre dans sa maison, en [G 16].

(15) – Toujours après le quatrième palais, nagez jusqu'à l'îlot situé en [I 16]. Un coquillage est dissimulé sous le buisson.

(16) – En [J 15], plutôt que d'admirer la statue de la sirène, donnez un coup d'épée dans le buisson pour découvrir un coquillage.

(17) – Dans le même genre, un coquillage est tapi sous le buisson, en [L 9].

(18) – Revenez sur vos pas, jusqu'en [J 12]. Soulevez la pierre, là où le chemin fait un coude : surprise, un coquillage y est caché.

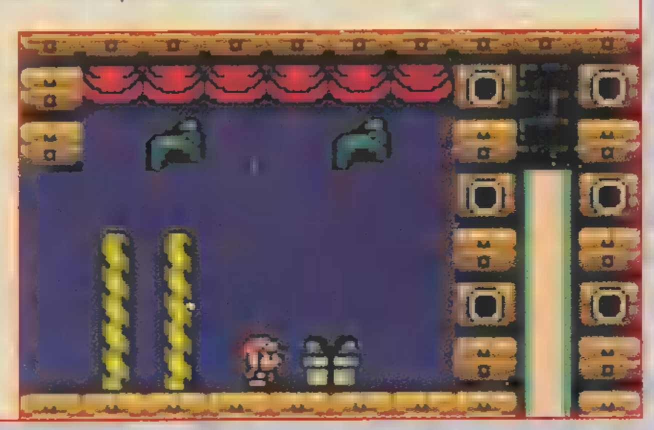
(19) – Contournez les dunes de Yarna par le plateau de droite, jusqu'en [P 16]. À l'aide du bracelet, soulevez la pierre qui renferme un coquillage.

(20) – Dans le sanctuaire mystérieux vous offrant la clé du masque, poussez la statue de chevalier, en [O 11]. Un passage secret s'ouvre à vous, découvrant un coquillage.

(21) - Vous avez vingt coquillages : retournez à la maison aux coquillages pour retirer votre présent, une épée de meilleure qualité. À l'intérieur du sixième palais, le temple du masque, empruntez les escaliers de l'aile nord. Ceux-ci vous mènent en [M 7], en plein milieu des rapides. Un coquillage est posé sur l'îlot central.

(22) - Allez réveiller le coq et agrippez-vous à ses pattes pour passer l'imposant précipice, en [I 8] : un coquillage se trouve de l'autre côté.

(23) – Sur le chemin vers le septième palais, traversez l'ensemble des galeries de la montagne. En [N 2], pénétrez dans la grotte et faites sauter le mur du nord. Un escalier vous mène au plateau surplombant la caverne : un coquillage est caché dans un coffre.

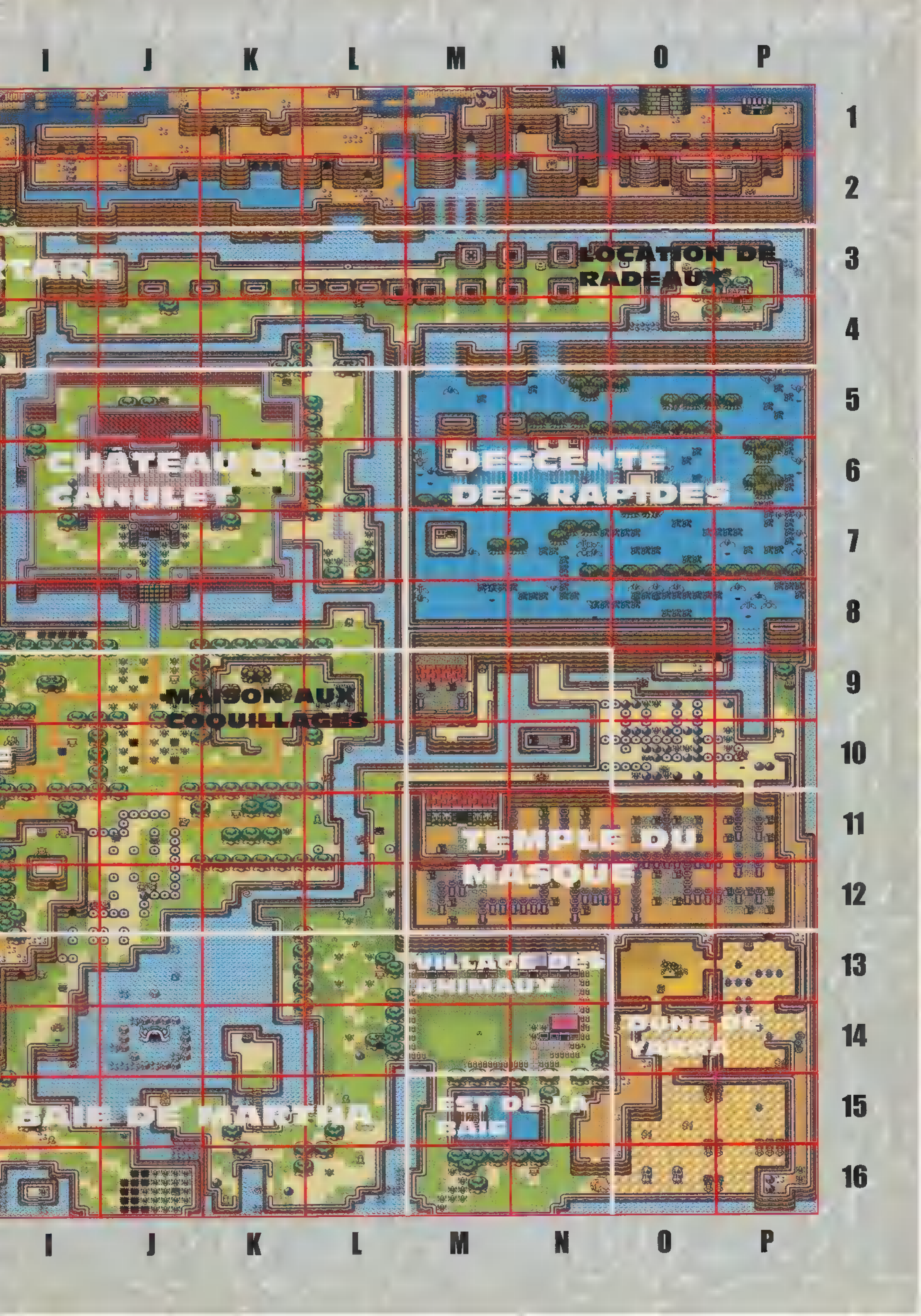


(24) – À l'intérieur du septième palais, laissez-vous tomber dans le trou, à l'extrême gauche de la salle du cyclope (cf. plans). À l'étage du dessous, vous débusquerez le vingt-quatrième coquillage.

(25) - Deux écrans à droite du poulailler, en [M 1], soulevez les rochers pour récupérer un autre coquillage.

(26) – Le dernier coquillage doit être récupéré avec la pelle : creusez au pied de la statue de hibou, en [K 14].


CORDILLÈRE TARTARE
CHEZ MR WRIGHT
MARAIS DES ANÉMONES
PLATEAU TAR
PHOTOGRAPHE
LA PHARMACIE DE MONIQUE
MORNE PLAINE
PLAINE COCO LINT
FORÊT ENCHANTÉE
LA MAISON DE LA SORCIÈRE
CIMETIÈRE
L'ÉTANG
LA PRAIRI
VILLAGE DES MOUETTES
SUD DU VILLAGE
CHAMPS DES PIÈGES
CHEZ ALLIGO-BANANE
PLAGE COCO
MAISON DE LA BAIE

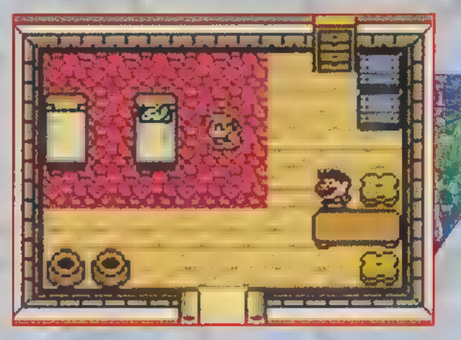


I J K L M N O P
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
LOCATION DE RADEAUX
CHÂTEAU DE CANULET
DESCENTE DES RAPIDES
MAISON AUX COQUILLAGES
TEMPLE DU MASQUE
VILLAGE DES ANIMAUX
DUNE DE YARNA
BAIE DE MARTHA
EST DE LA BAIE
I J K L M N O P



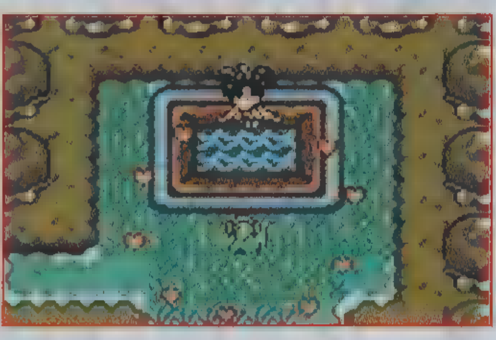
Chapitre 1

LE RESCAPÉ DES EAUX



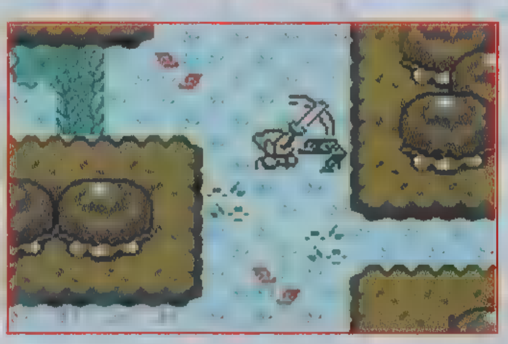


LA FORÊT ENCHANTÉE



Que l'aspect lugubre de ces lieux ne vous empêche pas d'y mettre les pieds ! La forêt est un passage obligé ... et un excellent moyen de vous familiariser avec les commandes et vos principaux objectifs. Tailladez les buissons pour amasser un premier petit pactole de rubis. Une fée est cachée en [D 6] : elle ravivera vos forces d'un coup de baguette magique. Profitez-en : c'est gratuit !

LE RATON MALICIEUX



En [B 6] vous attend un raton laveur, apparemment en proie à des problèmes d'allergie. Quoiqu'il en soit, cela ne va pas l'empêcher de vous jouer un petit tour, et de perturber l'ordre de la forêt : si vous avancez, vous vous perdrez dans un dédale de feuillages et d'arbres. Qu'importe : rendons-lui la pareille ! Nous allons nous atteler à la préparation d'une poudre quelque peu spéciale.

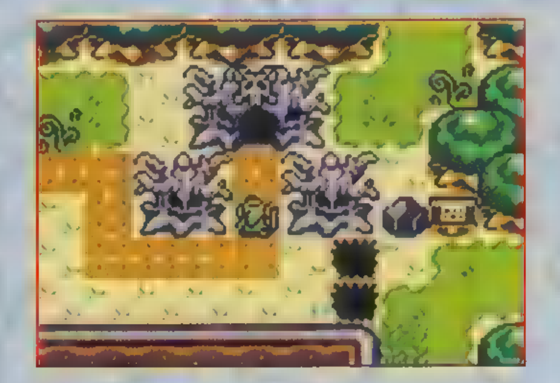





Les Ingrédients Magiques



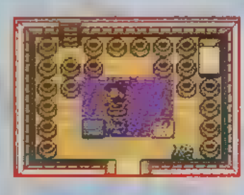
Rendez-vous en [C 7] et pénétrez dans la grotte. Les yeux qui vous observent dans la pénombre sont ceux des chauves-souris ! Abattez-les d'un coup d'épée. Dans la première salle, un coffre contenant 50 rubis vous attend : pour en libérer l'accès, poussez le bloc de pierre. Plus loin, un fragment de cœur vous nargue à l'autre bout de la pièce. Pas moyen d'y accéder pour l'heure : il vous faut le bracelet, situé dans le second palais. A l'extérieur, vous déboucherez directement sur un champignon.

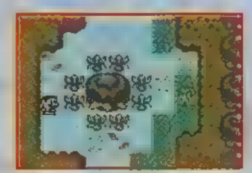




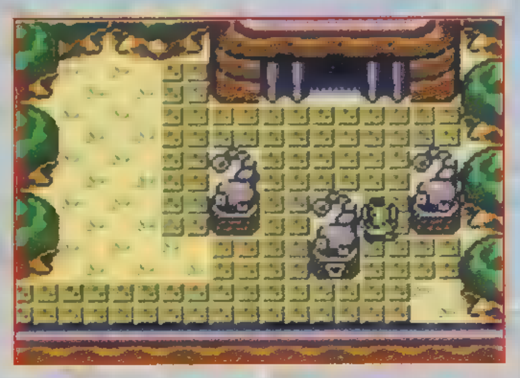
La Sorcière

Traversez de nouveau la grotte et dirigez-vous en [F 7]. Moyennant le champignon collecté précédemment, la sorcière locale vous concocte une poudre spéciale. Retournez voir le raton laveur et saupoudrez-le généreusement ; après une scène de délire, il se transforme en... Tarkin ! Le sort maléfique qui planait sur ces bois est désormais levé. Vous pouvez récupérer la clef en [B 5], et vous rendre au premier palais, en [D 14]. Conservez précieusement la poudre : elle vous servira en bien d'autres occasions.













La Cave de Flagello

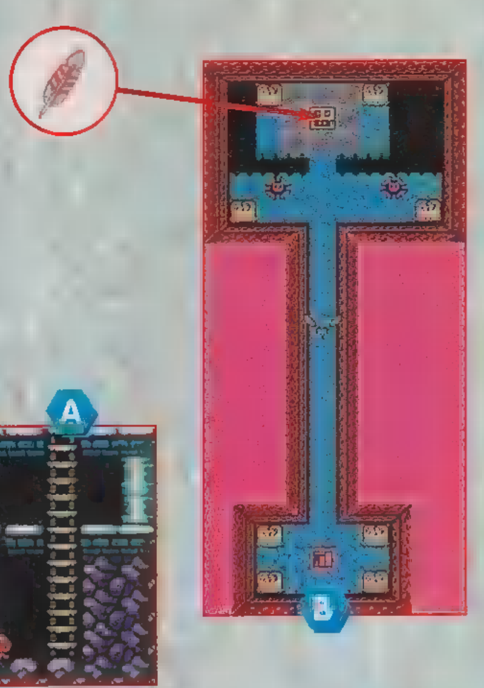
Ce premier palais, à l'architecture et aux pièges relativement simples, constitue une excellente mise en train pour un Link encore hésitant. Il vous familiarisera avec les objets usuels des palais. Vous reviendrez plus tard dans ces couloirs afin d'accéder à une salle secrète.

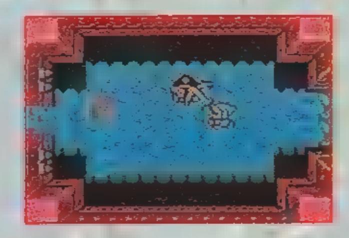


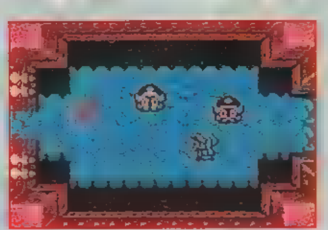
A

20 rubis

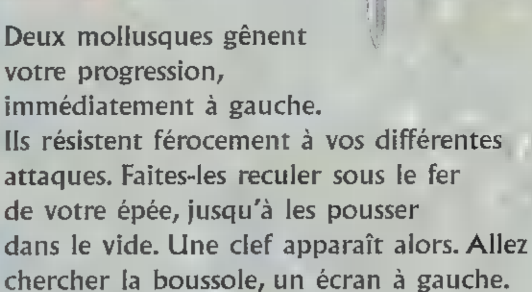
Entrée







1 La Première Clef

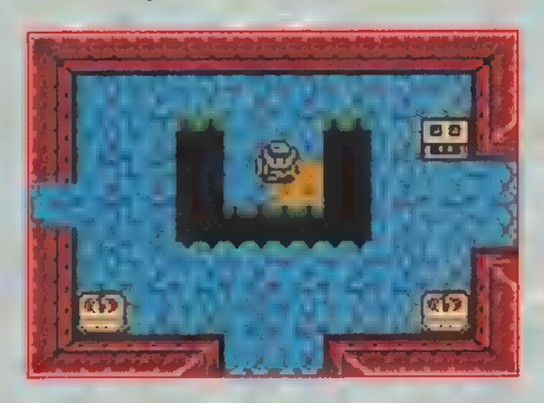


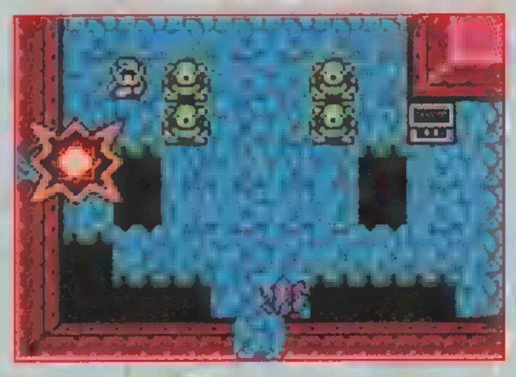
Deux mollusques gênent votre progression, immédiatement à gauche. Ils résistent férocement à vos différentes attaques. Faites-les reculer sous le fer de votre épée, jusqu'à les pousser dans le vide. Une clef apparaît alors. Allez chercher la boussole, un écran à gauche.

2 Un Coffre Caché

Équipé de la boussole, comme vous l'êtes, un petit son strident vous a fait remarquer la présence d'une clef dans cette salle. Appuyez sur l'interrupteur pour révéler un coffre. À l'intérieur se trouve le précieux sésame.



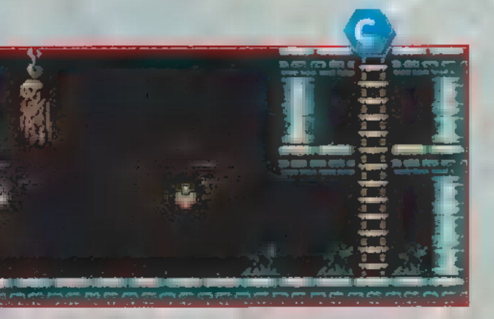


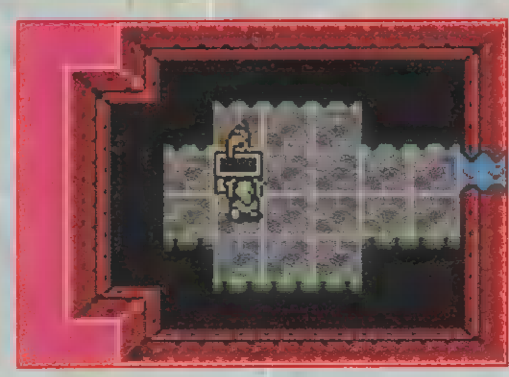


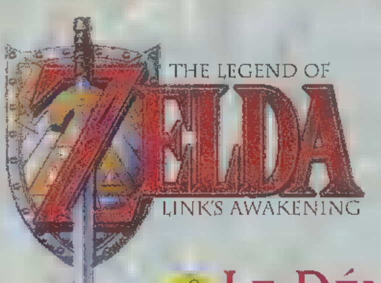


3 Salle Secrète

Le mur ébréché était un signe révélateur : il ne résistera pas aux bombes de votre arsenal, si vous êtes passé par la boutique du village des Mouettes. Dans le passage, alors découvert : un coquillage.

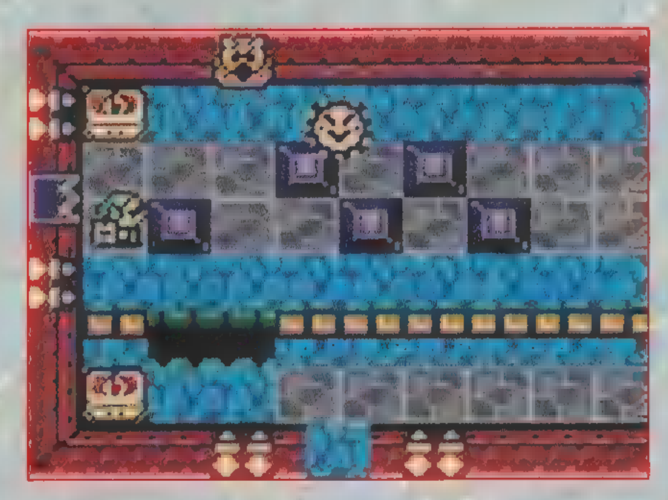


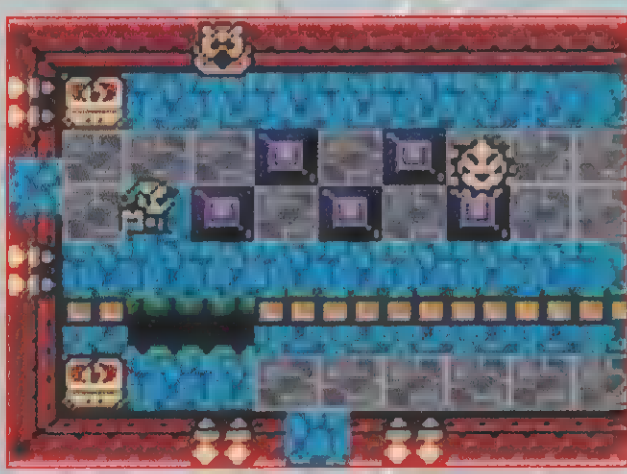




4 Le Déménageur

Lorsqu'une porte refuse de s'ouvrir, employez les grands moyens : poussez le bloc le plus à gauche, vers la droite, pour ouvrir la voie.









5 Faire Trébucher Les Ballerines

Des monstres, apparemment saisis d'une frénésie rythmique, vous foncent dessus. Parez leur assaut et renversez-les avec le bouclier. Un coup d'épée les achèvera. Empruntez ensuite l'escalier qui apparaît.

La Plume

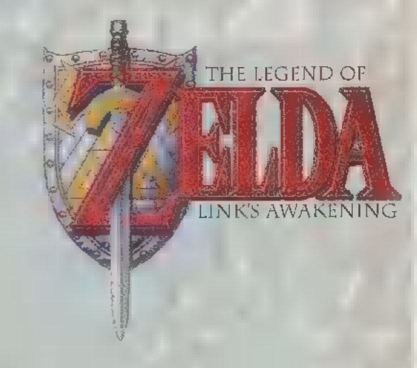


Au bout du corridor se trouve le précieux trésor de ce palais : la plume. Une fois équipé, Link se sent bien plus léger et peut même effectuer un impressionnant saut périlleux. Couplé avec l'épée, ce saut peut s'avérer fatal pour les ennemis qui tenteraient de vous barrer la route... !



6 Le Casino

Au fur et à mesure de votre avancée, les monstres font preuve d'une plus grande originalité : ceux-ci ne se laissent exterminer que si vous les affublez du même symbole. Une certaine dextérité est donc de mise : frappez au moment où le trèfle apparaît. En guise de souvenir, ils laissent un bec de pierre permettant de faire parler les statues, oracles de ce palais.

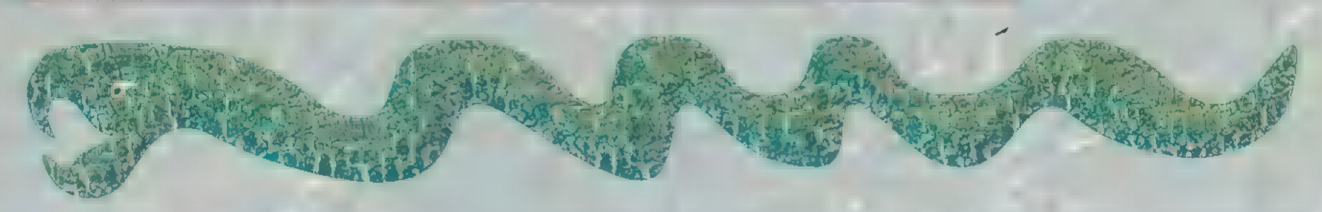


7 Rouleau Compresseur

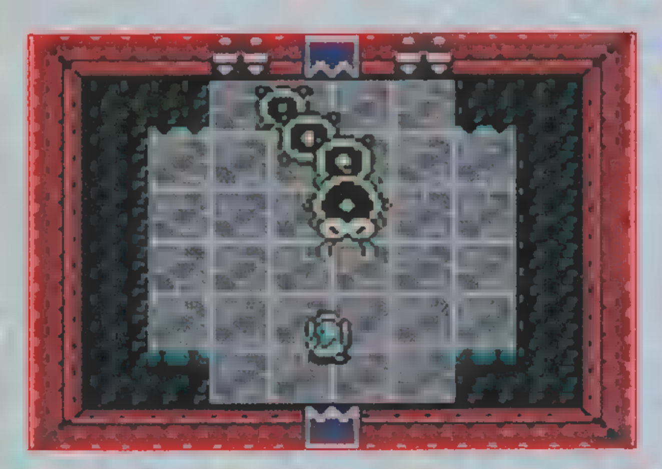
Lorsque le boss fait rouler sa barre cousue d'épines, sautez par-dessus, avec la plume, et assénez-lui quelques coups d'épée. Vous pourrez même le coincer dans un angle de la pièce et le frapper à plusieurs reprises : il abandonnera alors très vite. Un téléporteur lui succède : il vous ramènera à l'entrée du palais, si vous l'empruntez.



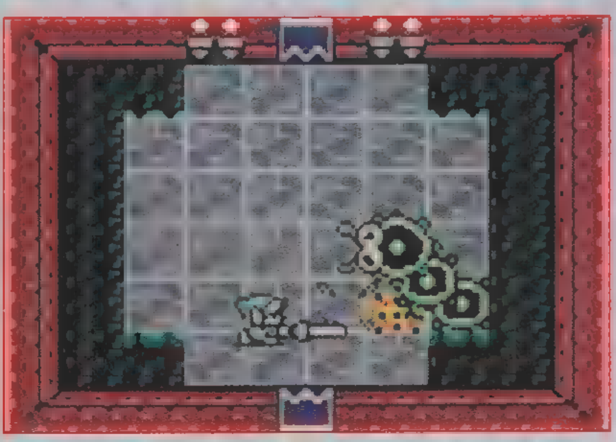


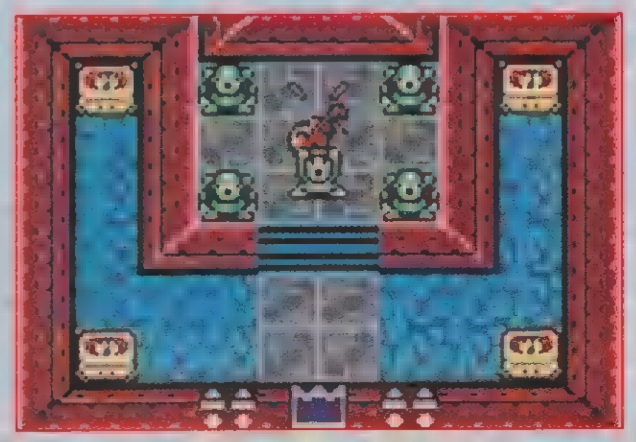


Le Lombric Agité



8 Le boss de ce niveau a beau s'agiter dans tous les sens, son visible point faible le trahit : c'est en frappant l'extrémité de son corps de lombric que vous en viendrez à bout. Restez près de la porte et concentrez votre épée : quatre coups auront raison de lui. Vous obtiendrez un nouveau cœur de vie, ainsi que le violon des vagues, premier des huit instruments.

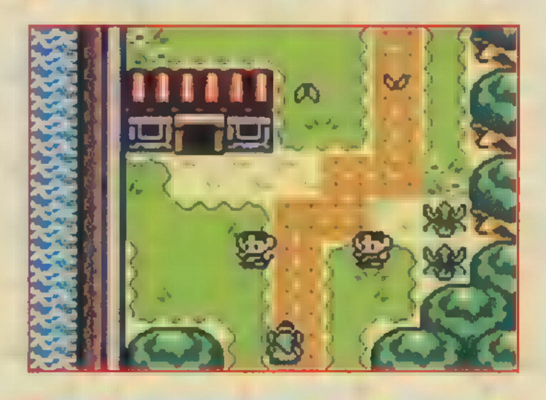




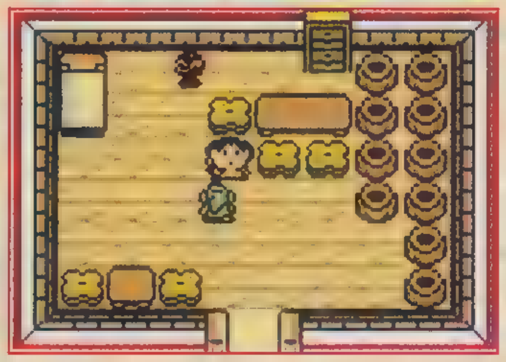


À La Poursuite des Bandits



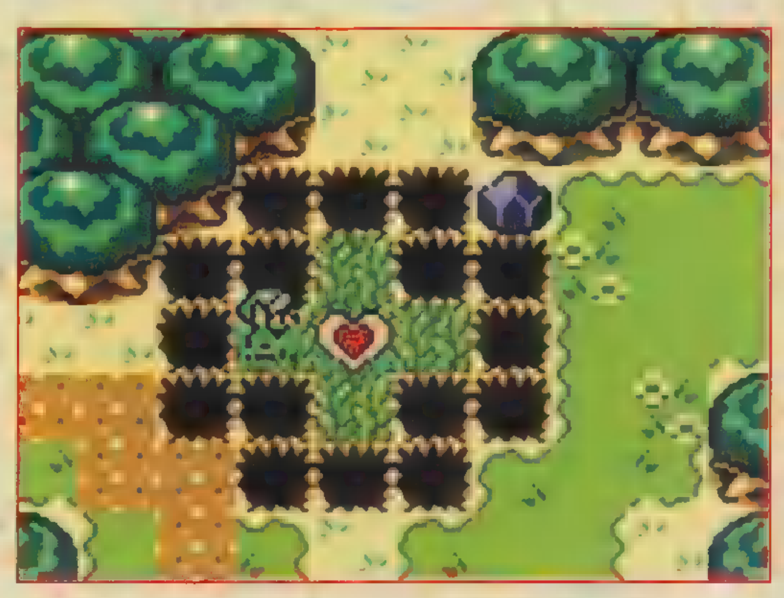


Très fier de votre nouvelle acquisition, vous vous apprêtiez à rendre une petite visite impromptue à Marine et Tarkin... Le hibou, en tant que "pythie" de l'île de Cocolint, vous explique que les instruments de musique serviront à réveiller le poisson-rêve, plongé dans un sommeil séculaire au sein de l'œuf sacré. Soit. Mais quelle n'est pas votre surprise lorsque deux enfants affolés, vous apprennent que les infâmes Moblins sont venus attaquer le village durant votre absence ! Une victime est à déplorer...



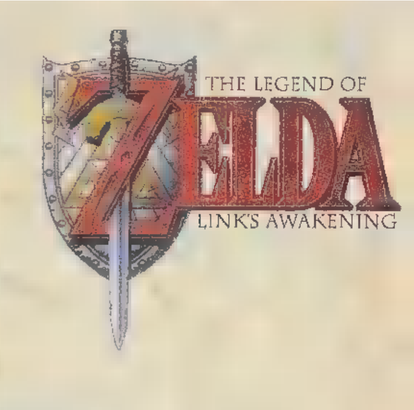
En Route...

Le chemin vers la grotte des Moblins est prétexte à utiliser votre nouvelle plume... En [E 5], sautez par-dessus les précipices et récupérez le fragment de cœur.



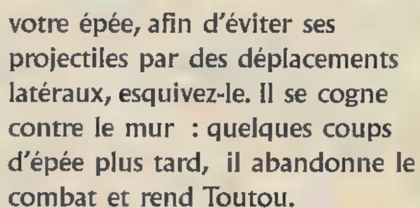


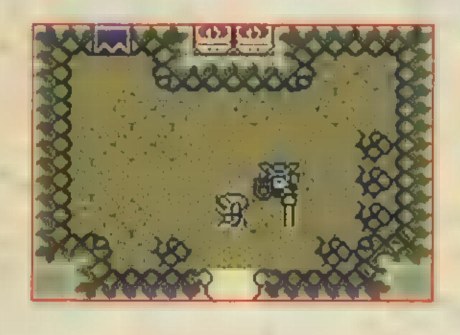


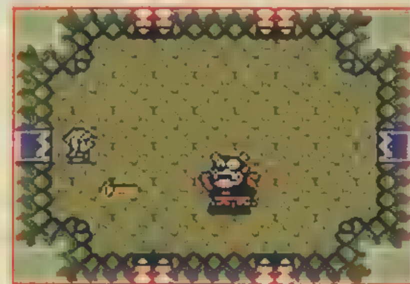


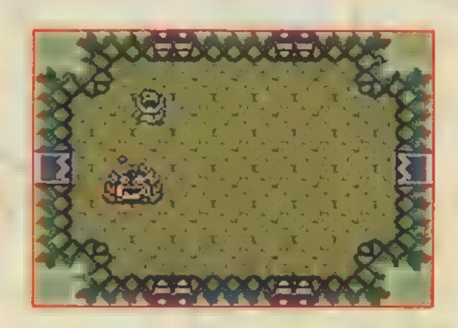
La Grotte des Moblins

Aussitôt alertés de votre arrivée à leur tanière, les Moblins vont livrer une bien piètre résistance. Seul leur chef va s'avérer tenace. Il jette consécutivement trois javelots, puis s'élance. Après avoir concentré votre épée, afin d'éviter ses projectiles par des déplacements latéraux, esquivez-le. Il se cogne contre le mur : quelques coups d'épée plus tard, il abandonne le combat et rend Toutou.



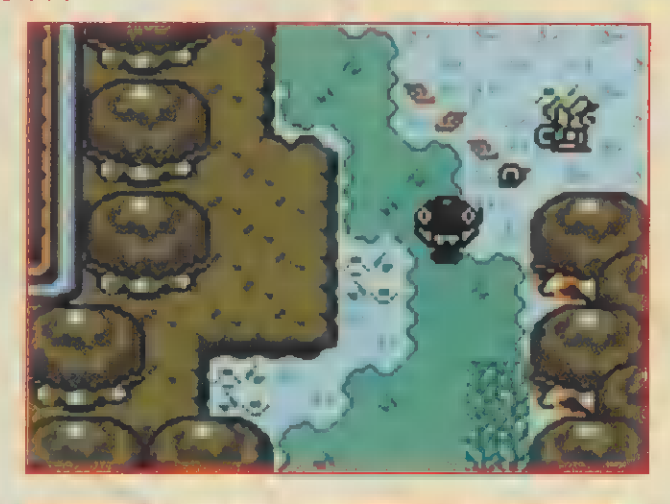






Il Faut Sortir le Toutou...

Mme Miaou-Miaou ne tarit plus d'éloges en votre précédante prouesse. Elle accepte même de vous laisser son protégé quelques moments. Où peut bien se rendre un Toutou si affamé ? Mais justement dans le Marais des Anémones ! Dès votre arrivée en [C 4], l'appétit vorace de votre compagnon tourne à votre avantage : il dévore littéralement toutes les plantes qui gênaient votre progression. Vous en profitez d'ailleurs pour ouvrir un coffre contenant 50 rubis (en [E 4]). Juste au-dessus se trouve l'entrée.









Palais 2

La Grotte du Génie

Ce palais pose les prémisses de la future aventure de Link : des énigmes plus nombreuses à résoudre, des va-et-vient entre salles éloignées, des casse-têtes qui s'enchaînent … Il faudra apprendre à manager tous vos ustensiles pour les utiliser de manière complémentaire.

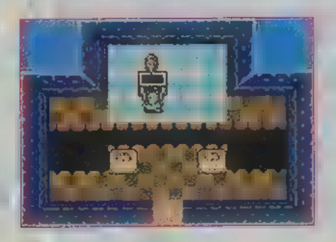
1 Qui a éteint ?

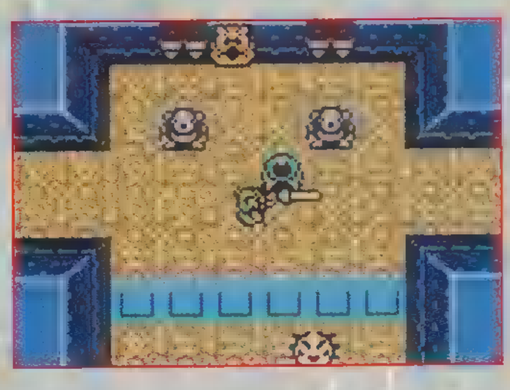
Dès que la pénombre prendra possession de ces lieux, allumez les braséros avec la poudre de sorcière. La lumière apparaîtra alors, et les portes de la salle s'ouvriront. Répétez l'opération chaque fois que nécessaire.



2 L'équipement de l'aventurier

Le bec de pierre se trouve à gauche : sautez par-dessus le précipice. La boussole se trouve près de la première clef. Pour compléter votre inventaire, jouez avec les interrupteurs qui abaissent et élèvent les blocs. Suivant leur position, vous pourrez accéder à une clef ou dégager le passage.





20 rubis

Bec de pierre

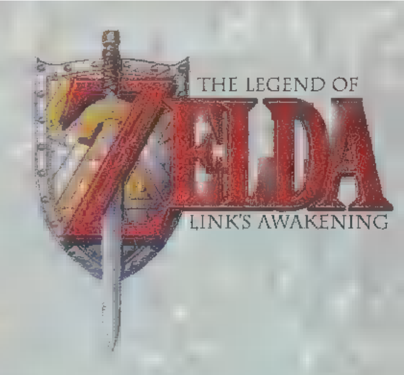
Entrée

3 L'Escalier dissimulé

Pour faire apparaître l'escalier, poussez les deux blocs l'un contre l'autre. Empruntez-le : vous déboucherez de l'autre côté du palais. Utilisez la plume pour éviter de tomber dans les précipices.

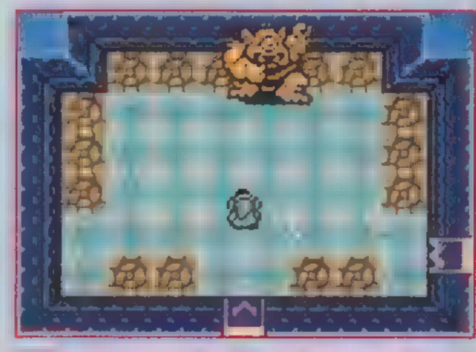


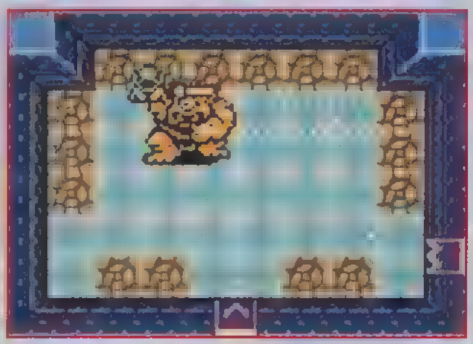




4 Il vous fait de l'œil

Un cyclope fait office de boss de mi-niveau. Concentrez votre épée près de la porte d'entrée et dégainez en vous rapprochant de lui. Revenez à votre position initiale pour qu'il ne puisse vous saisir et vous projeter contre les parois. Renouvelez l'opération trois fois. Si jamais il arrivait quasiment au contact, déguerpissez en utilisant votre plume. Il est plus à l'aise sur terre que dans les airs.





5 L'Aimant

Dans cette salle, un aimant attire tous les êtres vivants. Inutile de se préoc cuper de quelques chauve-souris, happées par le champ magnétique !

Résistez à son attraction en effectuant quelques petits sauts sur place. Récupérez ensuite la carte du palais, et sortez enfin de cet enfer.



6 CHASSEUR DE FANTOMES

Cette salle, plongée dans la pénombre, est la résidence de deux fantômes. En allumant les deux braséros avec la poudre, ils fuiront et un coffre solitaire apparaîtra.



Le bracelet



Le bracelet est le trésor de ce palais. C'est un élément capital pour lever des objets jusque là trop lourds. Employez-le, pour continuer votre progression en soulevant les jarres. Plus loin dans la quête, sa puissance ne fera qu'augmenter.



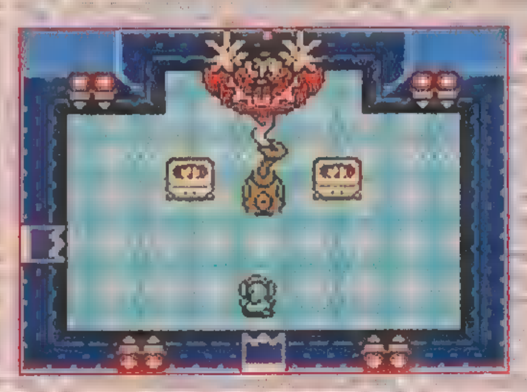
7 CHACUN SON TOUR

Pour obtenir la clef du boss, tuez d'abord le lapin (à coups de de jarre), puis la chauve-souris, et enfin l'esprit fantomatique.

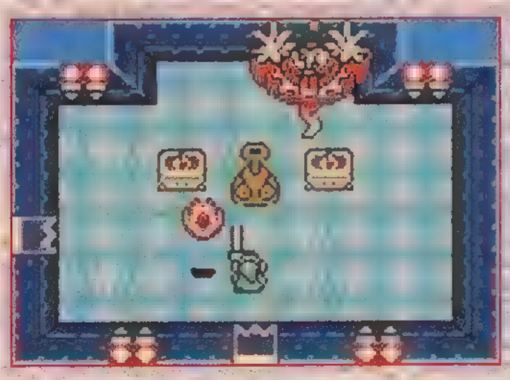


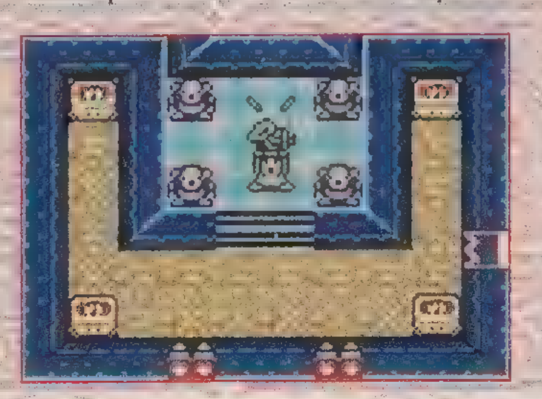


Le Génie de la Lampe



6 En venant troubler le sommeil du maître des lieux, vous deviez vous attendre à affronter son courroux. Vous n'allez pas être déçu ! Concentrez votre épée et effectuez des déplacements latéraux, pendant qu'il balance des flammes (repérables à leur ombre). Frappez alors sa jarre, puis saisissez-vous de cette dernière pour la fracasser contre un mur. Nu comme un ver, il offrira une bien faible résistance à vos trois coups d'épée tournoyante... La conque de l'écume est en votre possession.





Chapitre 3

LES TRUCS DU TROC

L'accès au niveau suivant est un peu plus complexe qu'il n'y paraît. Vous devrez auparavant vous adonner à une série de trocs en tous genres. C'est l'occasion idéale de découvrir l'île de Cocolint dans ses moindres recoins.

RETOUR AU BERCAIL

En sortant du palais précédent, retournez au village des Mouettes. Sur le chemin, servez-vous du flair légendaire de Toutou pour débusquer les trésors enfouis dans la terre, les bivalves notamment. Puis, vous pourrez finalement le rendre à Mme Miaou-Miaou : il a été d'une aide fort précieuse.

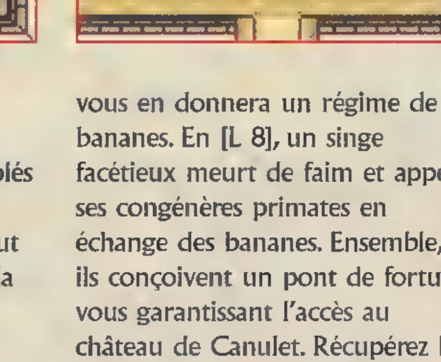


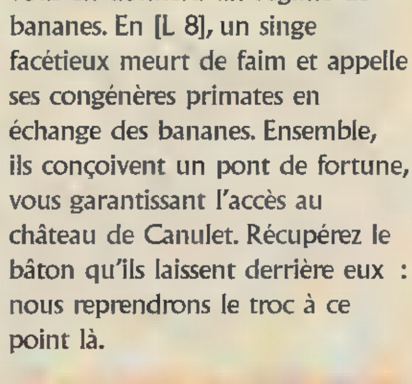
FAISONS FRUCTIFIER...

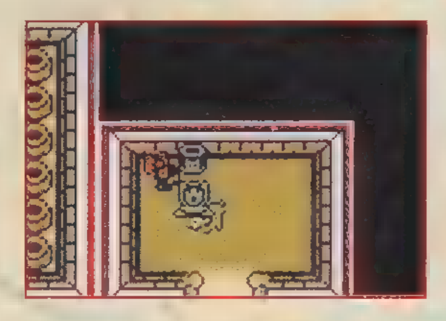


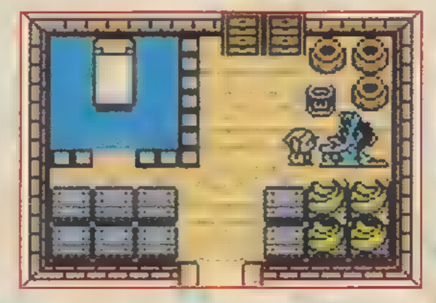


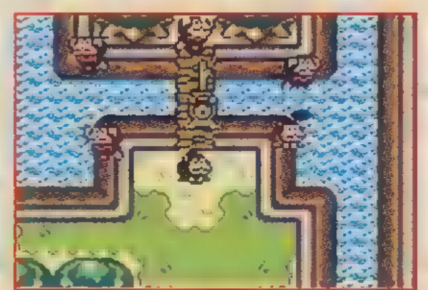
Dans un premier temps, achetez la pelle au magasin situé en [D 10]. Quoiqu'onéreuse, son achat est indispensable pour la continuation de votre périple... Rendez-vous ensuite en [D 12] et participez au jeu du grappin moyennant 10 rubis. Seule la poupée de Yoshi vous intéresse : calculez, à l'aide de l'ombre du grappin que vous manipulez, le moment du lâcher. Une fois l'objet en votre possession, échangez-le auprès des quadruplés en [C 9], contre un ruban. Ce dernier intéresse au plus haut point le petit chien, situé dans la niche en [B 11]. Il vous offre sa pâtée, soigneusement conservée dans une boite. Dirigez-vous ensuite chez le crocodile en [D 15]. Attiré par la boite de conserve, il vous en donnera un régime de bananes. En [L 8], un singe facétieux meurt de faim et appelle ses congénères primates en échange des bananes. Ensemble, ils conçoivent un pont de fortune, vous garantissant l'accès au château de Canulet. Récupérez le bâton qu'ils laissent derrière eux : nous reprendrons le troc à ce point là.









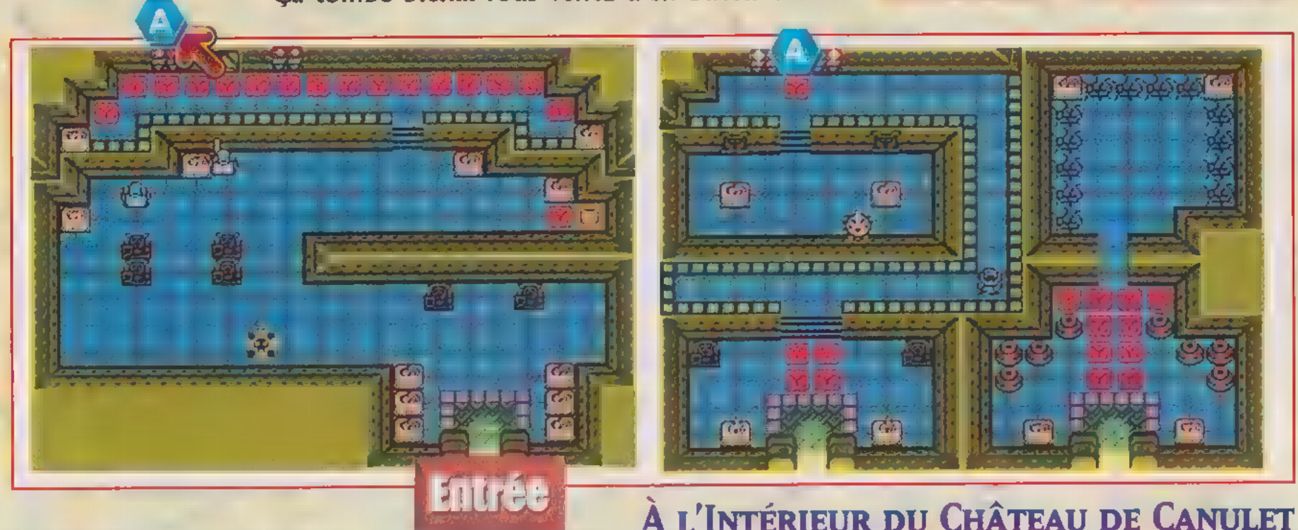




Richard le Fugitif

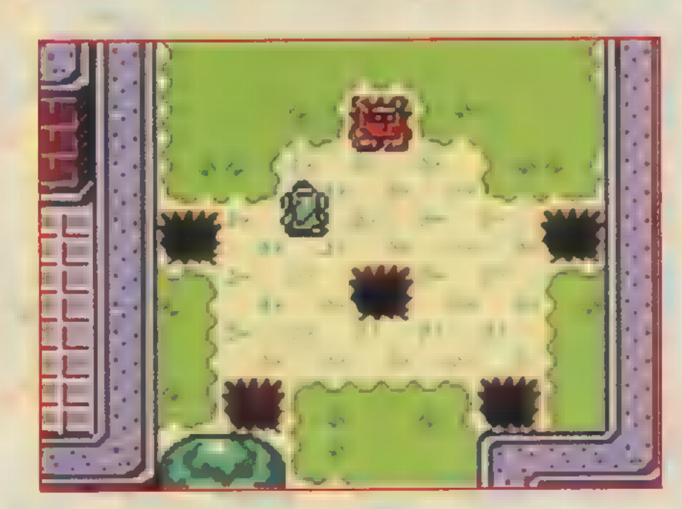


Contournez la prairie et le dédale des panneaux, en passant par le sud de Cocolint. En [G 14] se dresse la maison de Richard, curieux personnage entouré de grenouilles. Avec son flegme légendaire, il vous somme de retrouver ses cinq précieuses feuilles d'or, disséminées dans le château de Canulet. Ça tombe bien... vous venez d'en ouvrir l'accès.

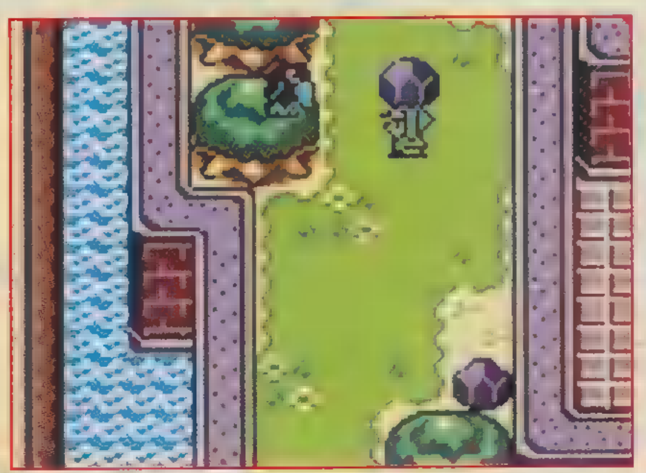


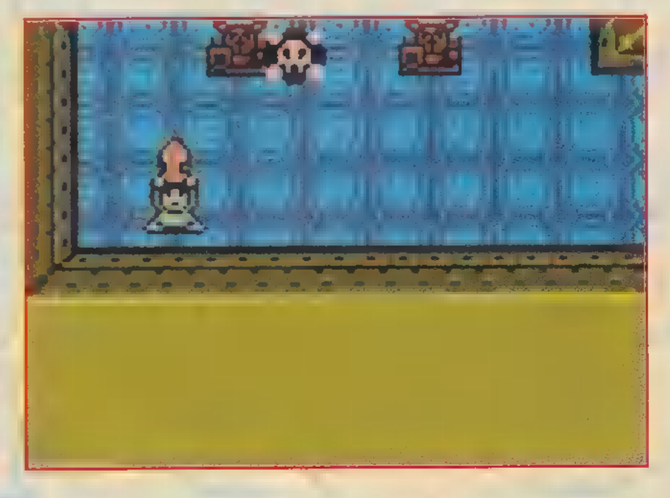
À l'Intérieur du Château de Canulet

Les Cinq Feuilles d'Or

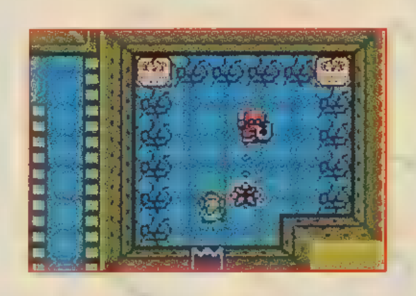


Passez le pont de fortune construit par la tribu de primates. Prenez alors l'escalier caché derrière les buissons en [K 5]. Avant de pénétrer dans l'enceinte du château, faites le tour du bâtiment. En [K 6], un personnage lâchant des bombes, vous attend. Dégommez-le dès qu'il sort la tête de ses différentes caches. Puis, en [I 6], se dresse un corbeau sur un arbre. Pour l'en déloger, projetez une pierre contre le tronc. Déplumez le volatile et récupérez la seconde feuille d'or. Les autres feuilles sont directement à l'intérieur du château. La troisième vous est offerte, si vous battez tous les monstres à gauche de l'entrée. A l'étage, placez une bombe contre la statue de





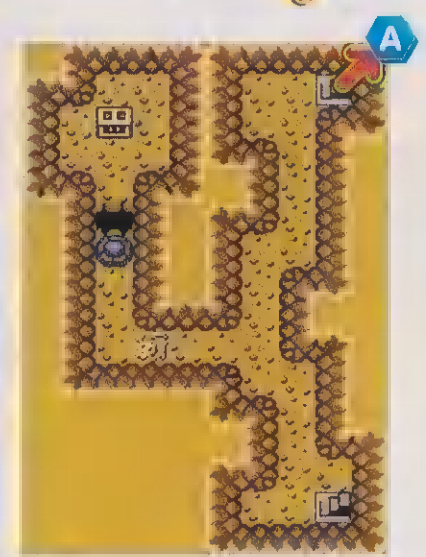
gauche, celle incrustée dans le mur. Le monstre qui s'en dégage possède la quatrième feuille. La dernière est farouchement protégée par un chevalier armé d'un fléau. Tenez-vous à l'écart des bords fêlés de la salle, et profitez de sa lenteur pour porter vos coups gagnants.

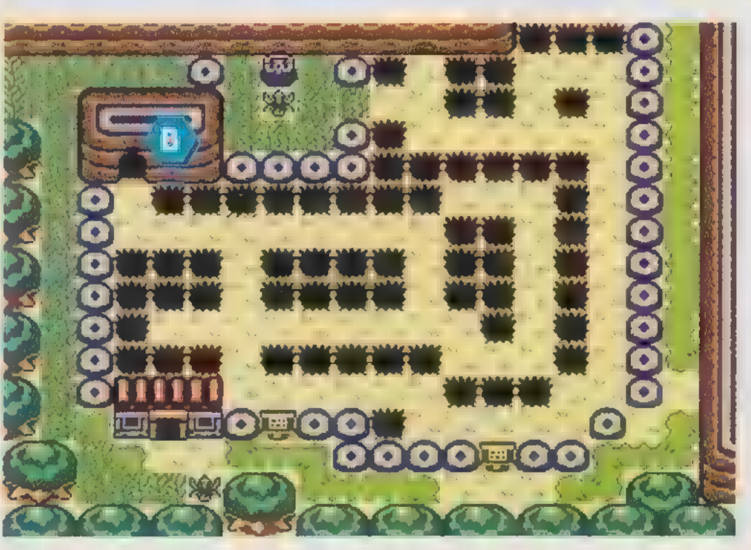








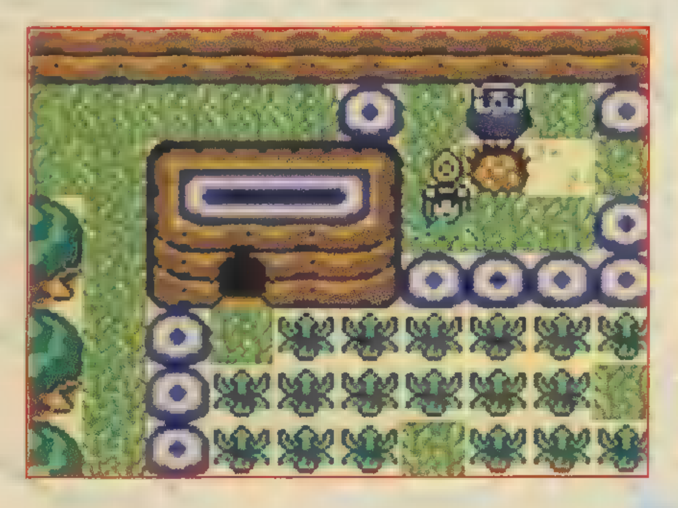


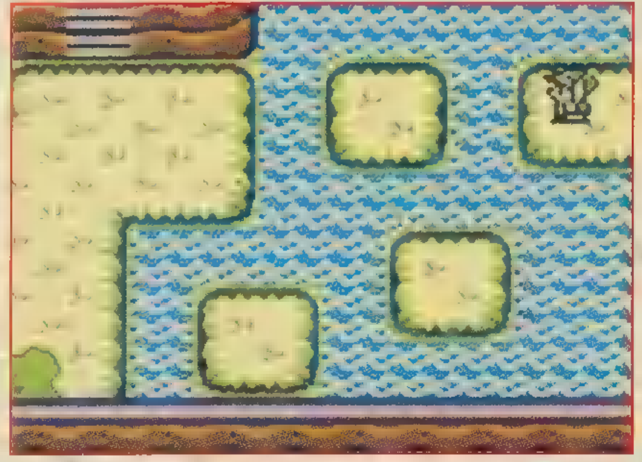


Le Champ des Pièges

La Clef Cyclope

Après avoir actionné l'interrupteur, dans le château, la lourde herse se lève, vous permettant une sortie plus noble ! De retour chez Richard, celui-ci vous montre un passage secret menant au champ des pièges. Frayez-vous un chemin à travers les buissons et creusez aux pieds du hibou. La clé est enfin en votre possession ! La serrure du troisième palais se trouve en [F 12]. Pour y pénétrer, vous devrez faire le tour, et sauter de plate-forme en plate-forme, à l'aide de la plume, depuis [H 12].



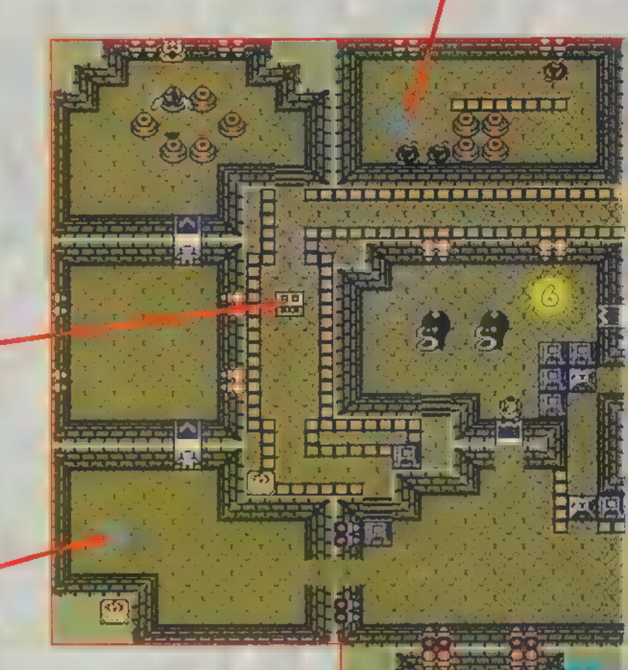




Palais 3

La Cave aux Clefs

Ce troisième palais est nettement plus corsé que les précédents : il vous demande d'évoluer sur plusieurs niveaux différents, de récupérer bon nombre d'objets et de procéder à quelques sauts audacieux... Une chose est désormais certaine : le périple de Link a atteint sa vitesse de croisière !

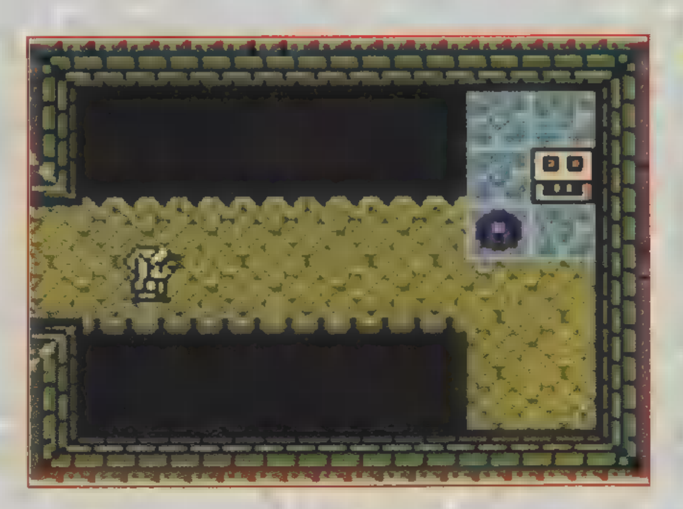


Bec de pierre

1 Entrée remarquée

Autant prévenir tout le monde que vous êtes là ! Saisissez une jarre et fracassez-la violemment contre la porte d'entrée pour la faire céder.

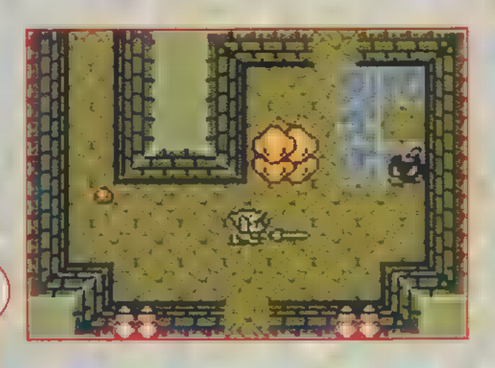




2 L'Aimant récalcitrant

Dans cette salle, un aimant vous repousse, vous empêchant d'accéder à la petite clef. Utilisez les bottes trouvées dans ce palais pour lutter contre sa force de révulsion magnétique.

Entrée



③ Bombes Sauteuses

Des bombes s'animent d'un mouvement furieux, sitôt qu'elles goûtent au fer de votre lame. Esquivez-les à l'aide de la plume ou arrangez-vous pour les envoyer dans un angle mort de la pièce. Pour les bombes munies d'un compte à rebours, laissez-les vous approcher. Lorsqu'elles scintillent, envoyez-les valser à l'autre bout de la salle.





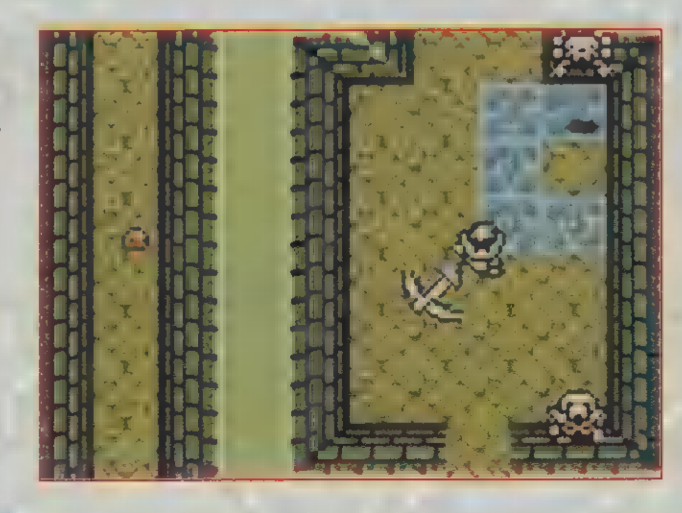


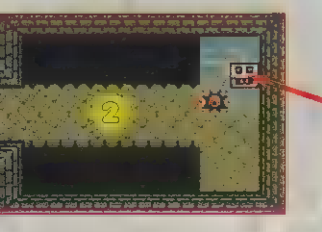
200 rubis



④ Un Bon Pactole

Un coffre apparaît si vous tuez les deux squelettes et le blob. Pour ce dernier, il faut contourner la paroi centrale, en utilisant les bottes de Pégase pour briser les cristaux (passez par le Sud). Vous obtenez la bagatelle de 200 rubis !







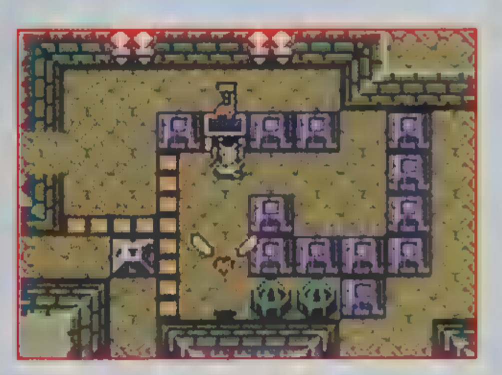
De Drôles d'Oiseaux

Certains oiseaux peuplant ce palais ont la fâcheuse faculté de disparaître lorsque vous les approchez. Seules deux techniques vous permettent d'en venir à bout. Si vous avez les bottes de Pégase, prenez-les de vitesse en leur fonçant dessus. Sinon, utilisez la plume pour réduire avantageusement les distances : changez subitement de direction à l'aide d'un saut périlleux. Toutes à leur surprise, les bestioles n'auront pas le temps de se volatiliser !

Les Bottes de Pégase

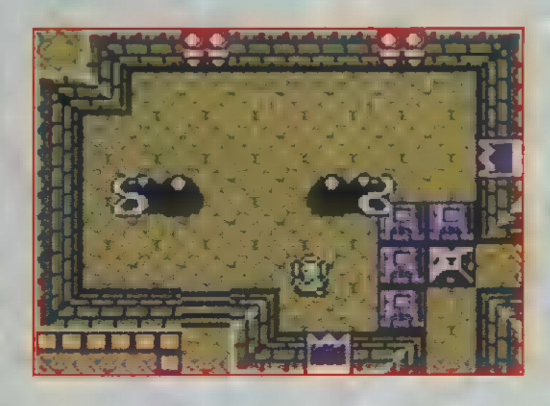


Troisième objet indispensable à votre arsenal : les bottes vous permettront de courir plus vite que l'éclair. Couplées à l'épée, elles briseront tous les obstacles se trouvant sur votre passage. Si vous effectuez un saut pendant votre course, vous pourrez franchir des précipices inenjambables auparavant.
Plus loin dans la quête, leur puissance ira en augmentant.



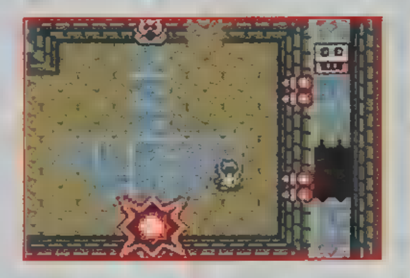
6 Mangeurs de Bombes

Deux énormes vers avides de bombes vous attendent à la moitié du niveau. Profitez d'un bug pour réduire la durée du combat ! Placez consécutivement trois bombes devant un des lombrics. Après les avoir ingurgitées, il explosera et fera apparaître une fée salvatrice. Sortez carrément de la salle, laissant l'autre ver livré à lui-même. Revenez alors dans l'arène : oh, surprise, vous avez remporté le combat et un téléporteur est apparu !



7 La Clé du Boss

Placez une bombe sur la brèche, contre le mur. Un long précipice vous permet d'étrenner vos nouvelles bottes. De l'autre côté se trouve la clef du boss.



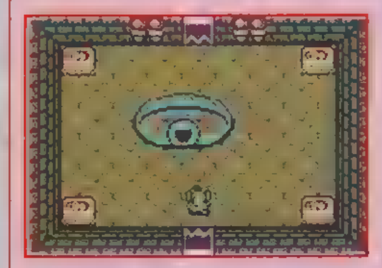


8 Pris par Surprise

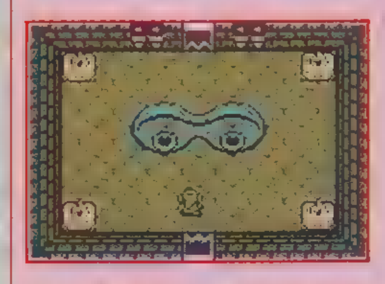
Ce lourd bloc de pierre vous bloque l'accès à l'autre partie du château ? Employez les grands moyens : foncez-lui dessus à l'aide des bottes et de votre épée !

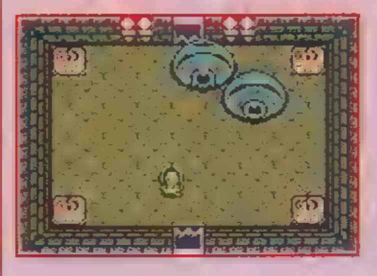


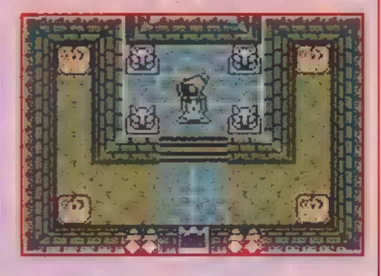
Il nous regarde

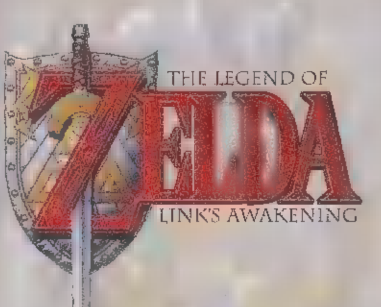


9 Cet œil imposant fait office de boss pour ce palais. Pour le faire apparaître, foncez dans le mur adjacent. Sitôt les présentations faites, coupez-le en deux parties en lui rentrant dedans, épée droit devant. Abattez alors, chacun des deux globes oculaires séparément, a l'aide d'attaques tour noyantes. La cloche des algues incarnera votre victoire.









Palais supplémentaire

DES GOÛTS ET DES COULEURS

Vous avez maintenant l'équipement requis pour attaquer un palais conçu expressément pour cette cartouche. Trouver l'entrée reste problématique. Pour parfaire votre culture de l'île de Cocolint, vous aviez l'idée de vous rendre à la bibliothèque, en [A 12]... En pénétrant à l'intérieur, un volume posé en haut de l'étagère centrale attire votre attention. Quels mystérieux secrets peut-il bien receler ? Pour l'en déloger, percutez l'étagère avec vos bottes. A l'intérieur, on vous révèle le point précis d'entrée du palais caché : il faut vous rendre dans le cimetière, en [H 8].





Entrée



LINK, LE FOSSOYEUR

Les cinq pierres tombales qui vous entourent doivent être poussées dans l'ordre indiqué dans le livre : celle en bas, à droite vers le bas ; celle de gauche vers la gauche ; celle en haut, à gauche vers le haut ; celle du milieu, vers la droite, et celle de droite vers le haut (cf. photos). Une petite musique signale votre découverte : un escalier menant vers le palais caché apparaît !

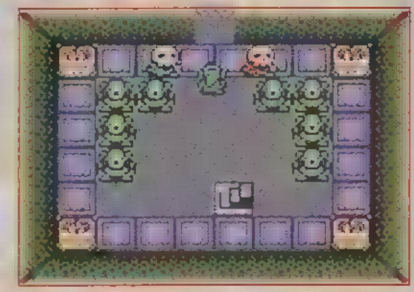
3↓ 4→ 5↑
2← 1↓





1 Convaincre les Gardes





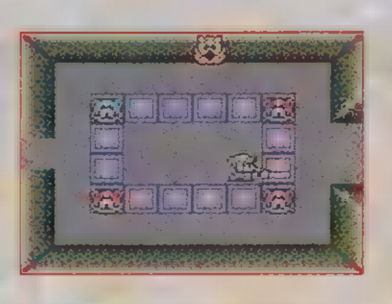
Ce palais n'est accessible qu'aux seuls possesseurs d'une GameBoy Color. Si le jeu tourne sur une autre plate-forme, vous ne pourrez aller plus loin : deux gardes en protègent l'accès. Parlez à celui de gauche. En guise d'essai, il vous demandera la couleur de sa tunique. Après avoir répondu correctement, procédez de même avec le garde de droite. Convaincus de votre bonne foi, ils s'écartent pour vous laisser passer. Allez-y !

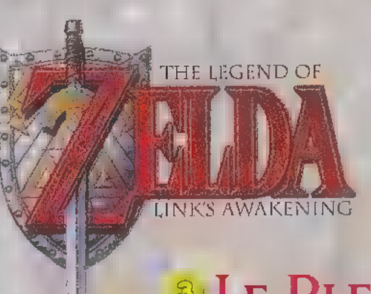


2 Statues colorées

Lorsque vous frapperez une des statues, les couleurs de toutes les statues situées sur la même ligne permuteront : celles qui étaient bleues deviennent rouges, et réciproquement. Donnez un premier coup en haut à gauche, puis un second, en bas à droite. Toutes les statues sont désormais bleues et vous obtenez une boussole. Super !







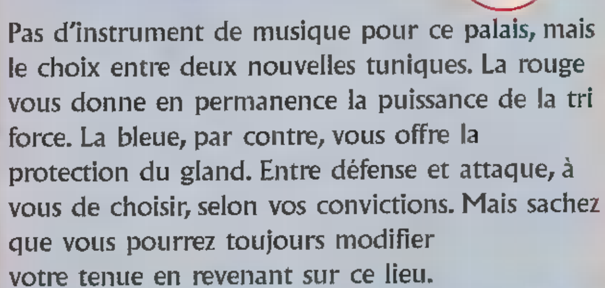
③ Le Plein d'Oboles

Faites exploser le mur du bas : une salle secrète contenant 140 rubis apparaît alors ! Servez-vous copieusement... Ces gemmes vertes vous permettront de faire plus tard, le tour des diverses boutiques de l'île.

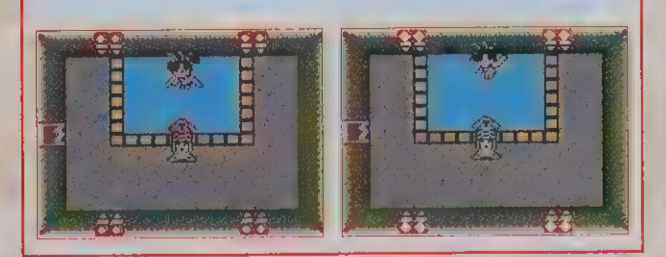


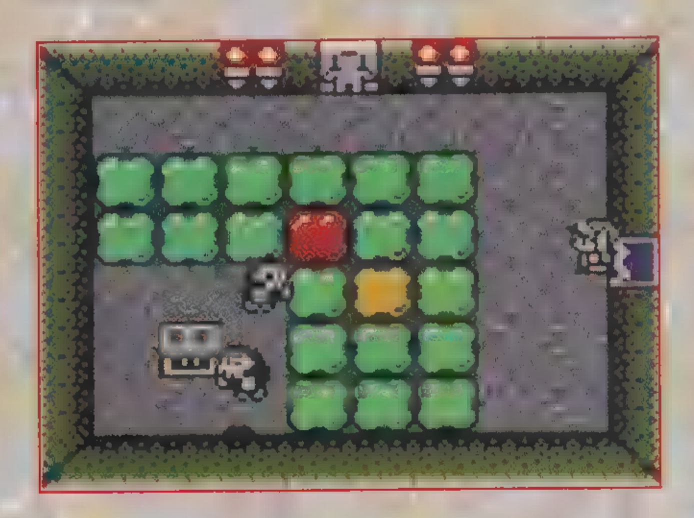


De Nouvelles Tuniques



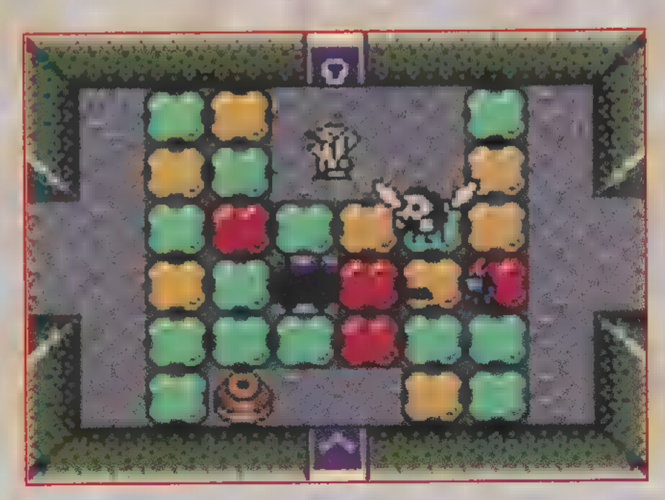
Pas d'instrument de musique pour ce palais, mais le choix entre deux nouvelles tuniques. La rouge vous donne en permanence la puissance de la tri force. La bleue, par contre, vous offre la protection du gland. Entre défense et attaque, à vous de choisir, selon vos convictions. Mais sachez que vous pourrez toujours modifier votre tenue en revenant sur ce lieu.





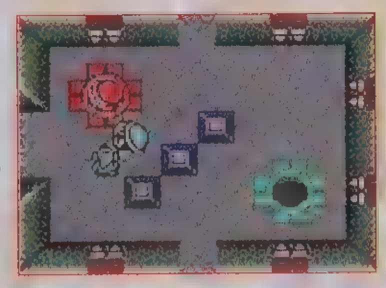
④ Dalles Piégées

Les dalles ornant le plancher de cette salle changent de couleur à chacun de vos passages. Sachez que lorsqu'elles deviennent rouges, leur espérance de vie s'en trouve très réduite : si vous marchez dessus, une fois de plus, elles laisseront place à un précipice sans fond. Utilisez alors votre plume pour éviter de vous rompre les os. Le monstre ailé larguant des bombes peut s'avérer gênant : coupez-lui les ailes durant l'un de vos sauts et laissez-le tomber dans ce piège de couleurs... Une dernière chose : si jamais vous manquez d'énergie, aspergez de poudre ce curieux volatile. Il se métamorphosera en une fée salvatrice.



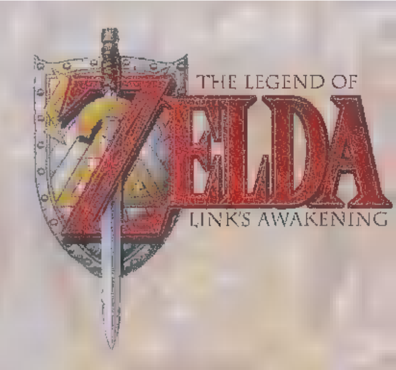
⑤ A Chacun Sa Place

Les deux tortues agitées se calmeront après avoir goûté au fer de votre épée ! Une fois immobilisées, emparez-vous d'elles, à l'aide du bracelet.
Et projetez-les dans les trous de même couleur. Vous pouvez aussi les pousser plus doucement, à l'aide de votre épée. Le bec de pierre viendra récompenser votre manie du rangement...



⑥ Une Petite Clé

Même principe qu'auparavant : coupez les ailes des insectes pour qu'ils s'affalent sur le damier coloré. Ne comprenant apparemment pas les règles du jeu, ils se laisseront avoir et tomberont peu à peu dans les précipices. Profitez-en pour récupérer la clé ainsi accessible.

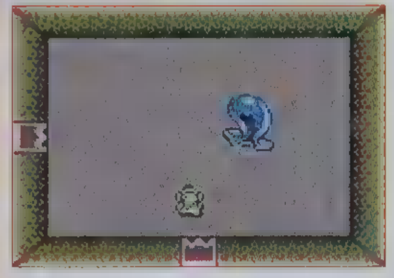


7 Golem de Pierre

L'apparence terrifiante de ce monstre n'a d'égale que la faiblesse de ses défenses... Depuis la porte d'entrée, balancez-lui deux bombes : elles auront vite raison de lui. Si, par mégarde, vous vous êtes fait prendre par une de ses attaques, utilisez la plume, pour éviter ses sauts et jets de pierres...

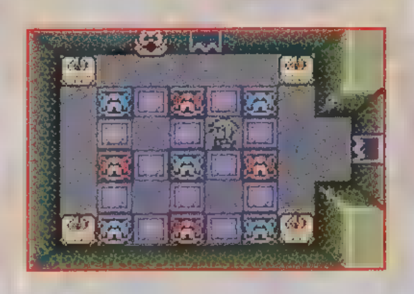


8 La Spécialité du Chef



A niveau spécial, organisation particulière ! Voici donc le second boss de mi-niveau, un blob un peu orgueilleux. Faites-le vite déchanter en le saupoudrant généreusement avec la poussière de sorcière. Ainsi affaibli pour quelques secondes, assénez-lui plusieurs coups d'épée. Renouvelez l'opération deux autres fois. Le passage vers un coffre contenant la clé du boss est ouvert...



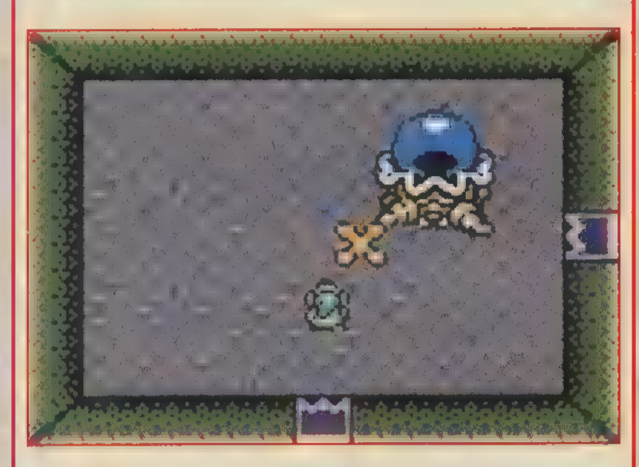


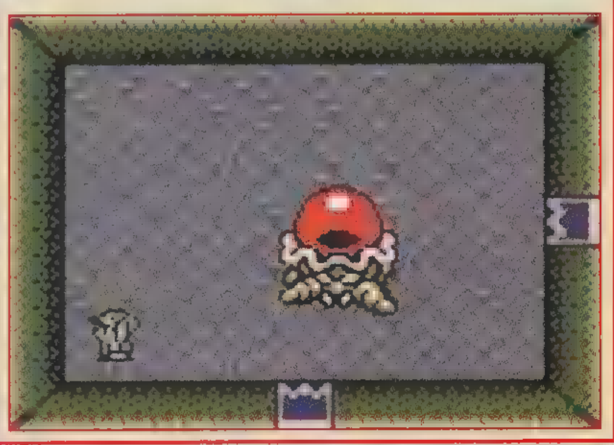
9 Link, le Polytechnicien

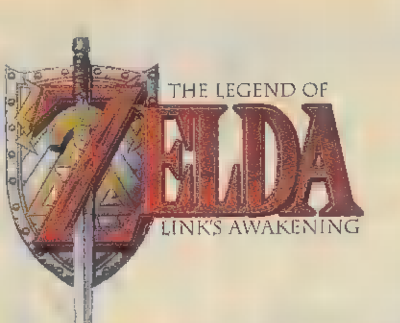
Problème épineux à résoudre : 9 statues sont alignées et vous devez leur donner la même teinte bleuâtre ? Commencez par frapper, celle la plus au Nord, puis celle au Sud. Continuez, par celle de gauche et celle de droite. Le tour est joué ! La voie vers le boss est ouverte.

10 Oh, la Belle Bleue !

Pour vaincre cette pieuvre géante, assénez-lui une douzaine de coups d'épée d'affilée. La texture de sa peau passe du bleu au rouge, selon son état de fatigue. Cependant, il a tendance à vite récupérer de ses blessures ! Ne faiblissez donc pas, et optez pour un combat au corps à corps. Pas la peine de concentrer votre épée : cette perte de temps lui suffirait à reprendre tous ses esprits. Sautez par-dessus ses boules de feu, à l'aide de votre plume.







Chapitre 4

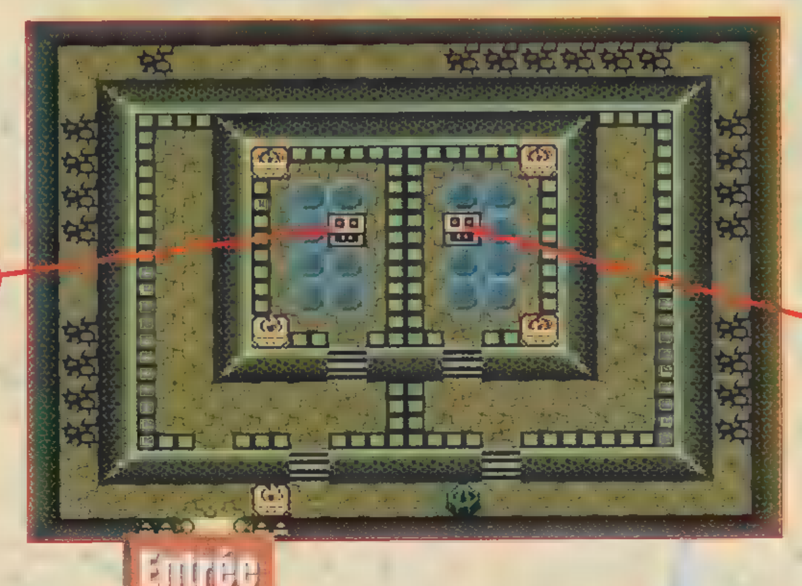
Au Royaume des Animaux

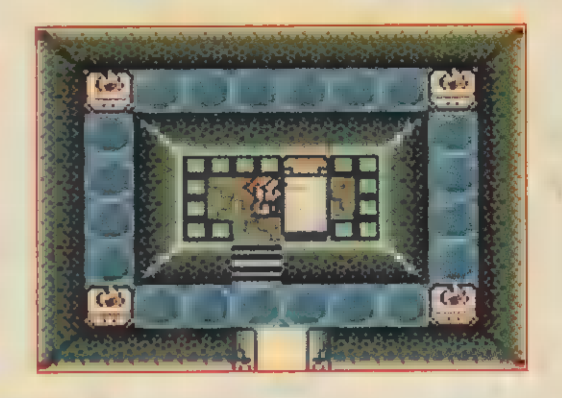
Chaussé de vos bottes flambant neuves, vous traversez la prairie de Cocolint en un temps record. Par ailleurs, ce nouvel attribut de votre garde-robe élargit le domaine de vos visites. Qu'ils se situent en [H 16], ou en [E 12], les précipices ne posent plus aucun problème. Vous pouvez également fendre les cristaux récalcitrants pour vous rendre sur la rive droite de Cocolint. Allez en [K 11] et dégagez l'escalier tapi dans les broussailles... Traversez le passage souterrain pour vous rendre au



village des animaux, en [M 13]. Mais auparavant, faites quelques emplettes.

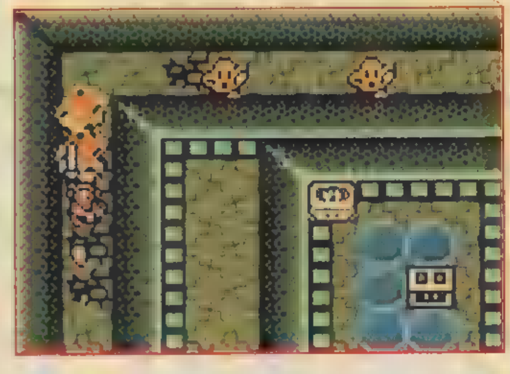
Le Gîte des Rêves

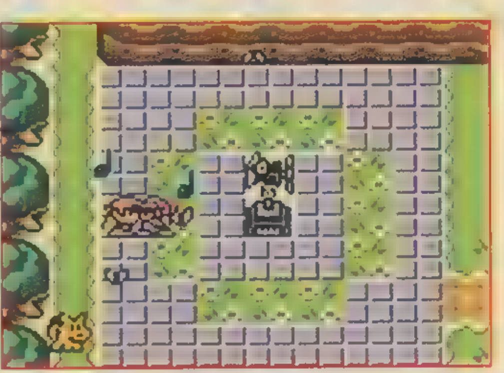




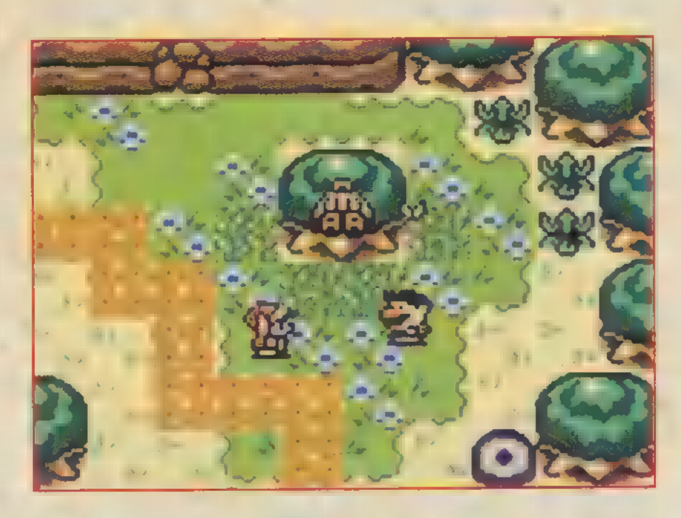
L'Ocarina

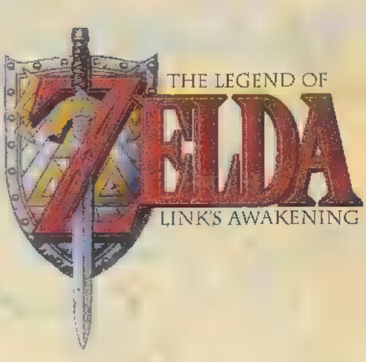
Vous avez l'attirail nécessaire pour pénétrer dans le gîte des rêves, situé en [D 9]. Contournez le promontoire central en courant, votre lame dressée devant vous pour dégager le passage. Outre le coffre contenant la bagatelle de 100 rubis, vous atteindrez l'ocarina, un précieux instrument. Sur la place du village des Mouettes, en [C 10], Marine vous attend pour vous apprendre les rudiments du solfège. Suivez bien ses indications pour connaître la ballade du poisson-rêve !





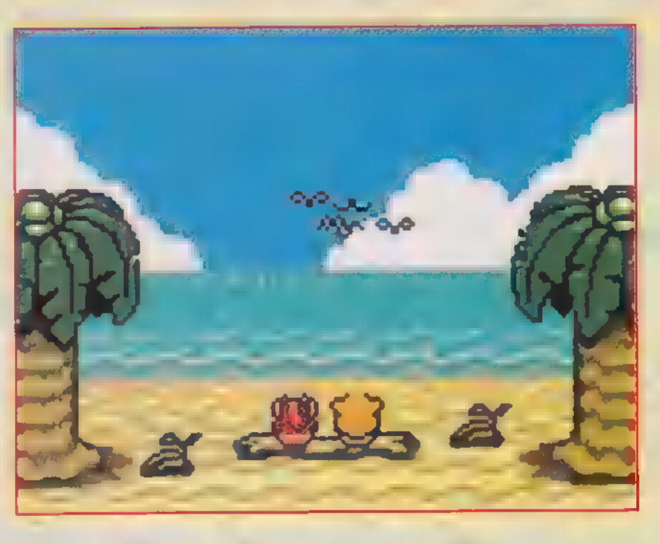






Un Divin Réveil

Pour revenir au village des Mouettes, employez le téléporteur situé en [M 15]. La place du village est étrangement abandonnée : un unique gamin vous indique que Marine est allée sur la

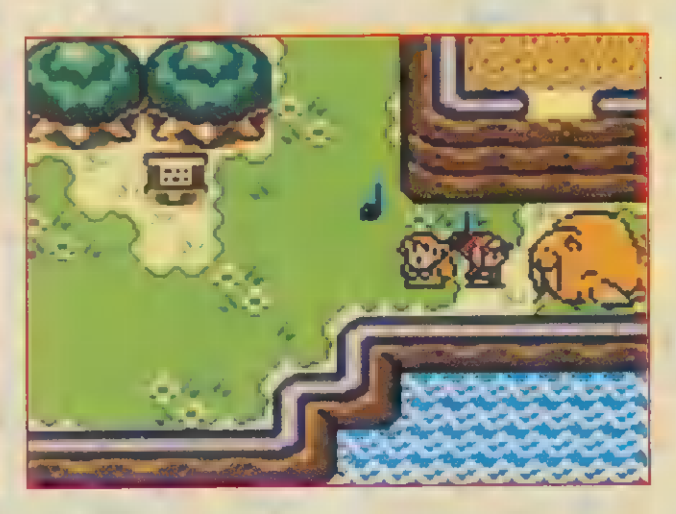


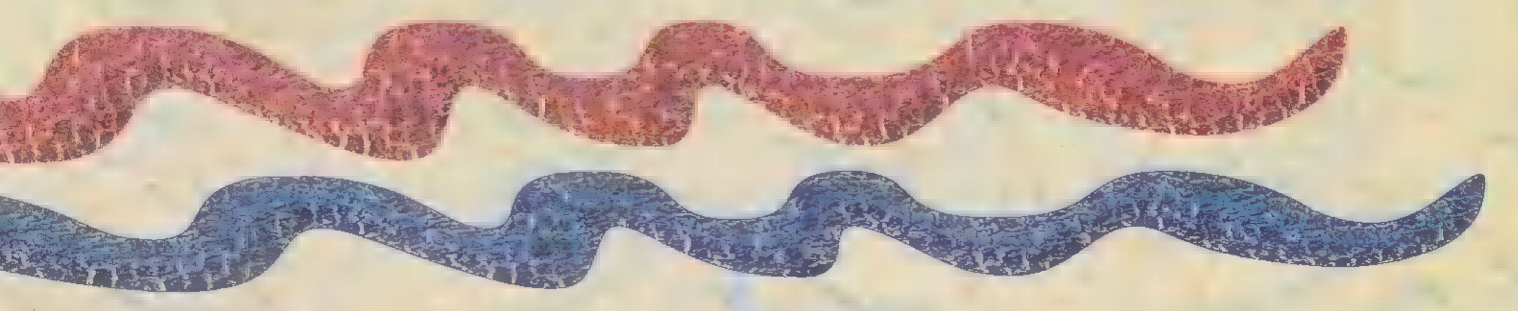
plage. Ce n'est qu'en [F 16], dans un coin bien tranquille, que vous la rejoindrez. Laissez-vous alors guider par ses propos teintés d'éloges et d'admiration, et demandez-lui de vous aider. Elle vous accompagnera jusqu'au morse, qu'elle réveillera en poussant la chansonnette... ! Les dunes de Yarna s'ouvrent à vous.

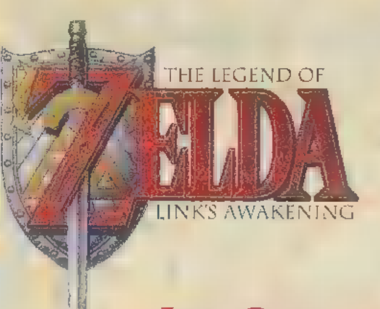
Continuer le Troc

Une fois cet instrument en votre possession, vous pouvez vous rendre au village des animaux. Sur votre route, bifurquez vers [H 9] : Tarkin, alléché par du miel, se sert de votre bâton pour déloger quelques abeilles. Contre ce prêt, vous récoltez un peu de miel.
Votre visite du village est limitée par la présence d'un énorme morse, obturant l'entrée des dunes de Yarna. Pas moyen de le tirer des bras de Morphée ! Dans votre tournée du village, n'oubliez pas l'ours cuistot, en [N 14]. Comme par hasard, il est justement en manque de miel ! Bon prince, vous lui en faites don : il vous offre un ananas et ajoute un précieux conseil : seul le chant de Marine pourra réveiller le morse assoupi.



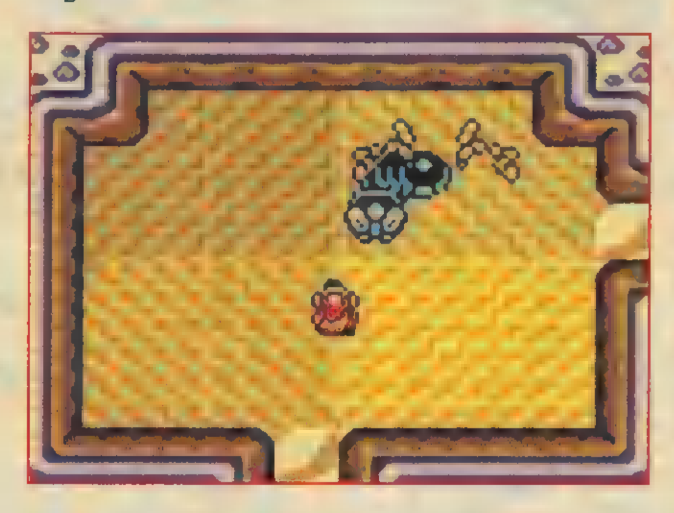






La Clef du Poisson

Le climat aride de cette contrée n'est pas un bon présage. En [O 13], un ver des sables vous surprend. Résistez à l'attraction des sables mouvants (vous pouvez utiliser vos bottes), et assénez-lui des coups d'épée tournoyante sur la tête. A sa mort apparaît la clef du poisson. Laissez-vous happer par les sables, pour atterrir en contrebas. Placez une bombe au nord de la salle, comme l'indique le plan, et récupérez le fragment de cœur avant de ressortir à l'air libre.

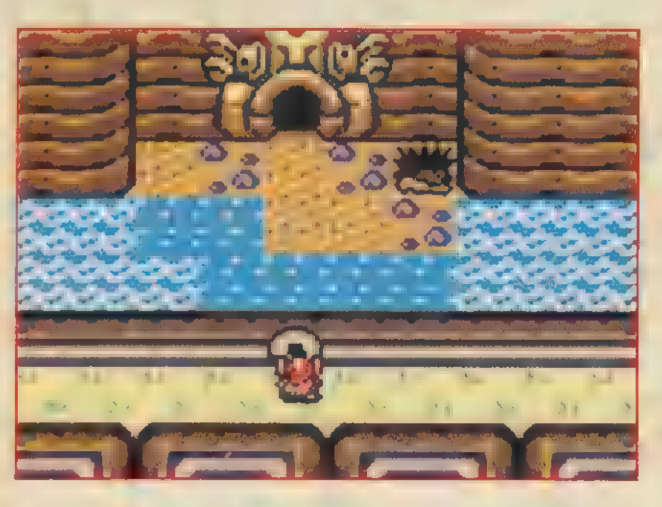


Sous les Sables Mouvants



Assécher la Cascade

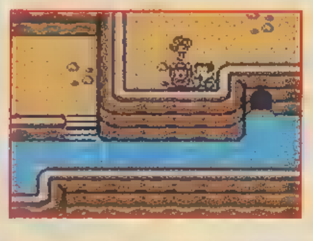
Utilisez les téléporteurs [M 15] et [F 10] pour vous rendre en [M 3]. L'écran adjacent vous propose une serrure, taillée aux mesures de la clef du poisson fraîchement récupérée. L'entrée du palais vous apparaît. Montez en [H 2], soulevez une pierre à l'aide de votre bracelet et pénétrez dans la grotte. Optez pour la sortie de droite, située derrière les cristaux.

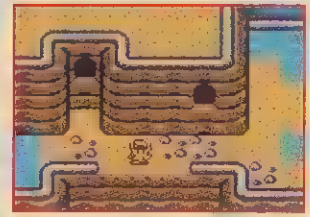


Papounet en Péril

Faites quelques pas dans l'eau et entrez dans la grotte. Un escalier vous conduit au plateau surplombant le fleuve. Papounet, perdu en montagne, appelle au secours. Comme il meurt de faim, offrez-lui votre ananas. Il l'échange contre un hibiscus. Fier de votre bonne action, vous pouvez revenir sur vos pas, jusqu'en [L 2]. Rassemblez votre courage et sautez en contrebas,. Depuis la corniche, vous atterrissez devant l'entrée du palais.









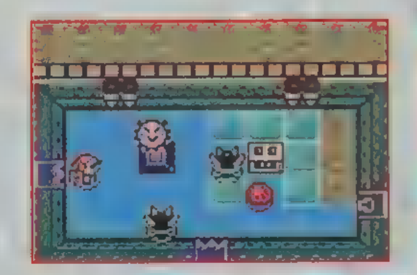
Palais 4

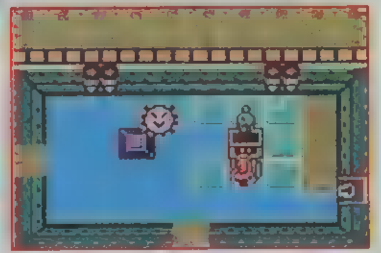
L'Abîme du Poisson

Les corridors immergés de ce palais font penser à un trésor enfoui. C'est ici que vous ferez vos premières brasses, des gestes qui iront en s'affinant. Prenez le temps de faire quelques mouvements de natation, tout en gardant un œil sur les monstres, de plus en plus nombreux...

1 La Galerie des Horreurs

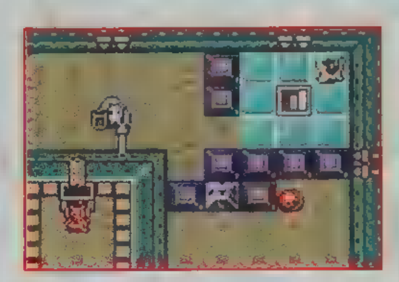
Link doit abattre tous les monstres de cette salle pour ouvrir la porte du bas. Vous les avez déjà rencontré pour la plupart : ceux qui restent insensibles à vos coups d'épée doivent être renversés à l'aide du bouclier. Prenez la boussole, qui vous aiguillera dans ce donjon. La petite salle du Sud contient une première petite clef. Montez alors les escaliers sur votre gauche pour passer sur le ponton central.

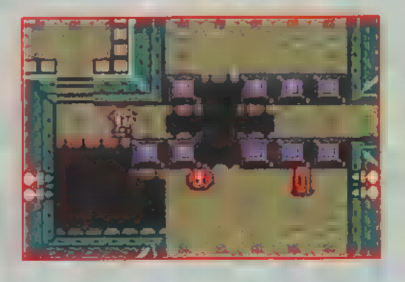




2 Prêt pour le Grand Saut ?

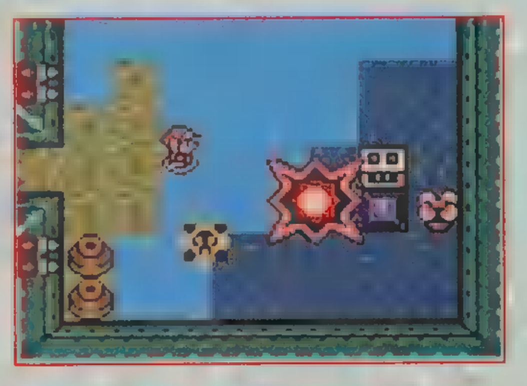
Pour compléter votre paquetage, emparez-vous de la carte, à l'extrémité du ponton. Descendez de ce dernier par les quelques marches, et combinez la plume et les bottes pour faire un gigantesque saut par-dessus le fossé. Habituez-vous à ce type d'exercice, il va devenir récurent.

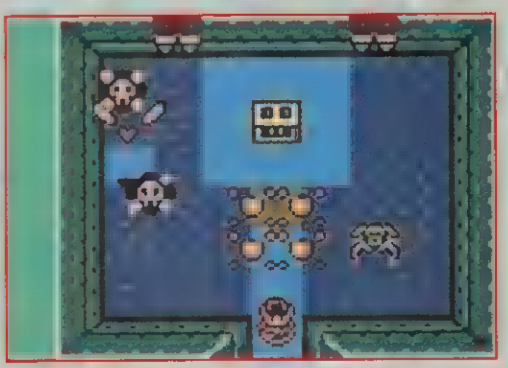




3 Blocs Fissurés

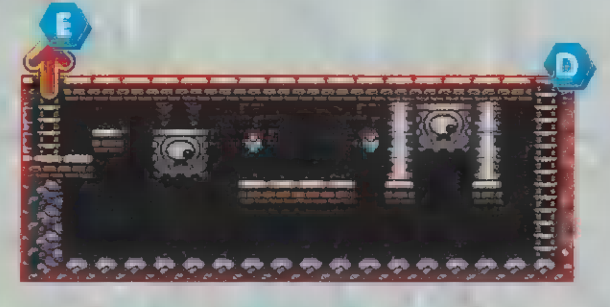
En approchant du coffre, vous êtes alertés par des blocs fissurés... C'est un signe. Placez une bombe pour en dégager l'accès et récupérer la clef contenue dans le coffre. La même opération est à renouveler dans la salle au Nord, récompensée par le même trésor. Nanti de ces deux petites clefs, vous pourrez revenir sur vos pas et ouvrir les cadenas de l'aile est du palais.

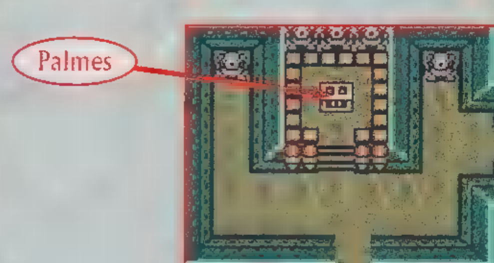












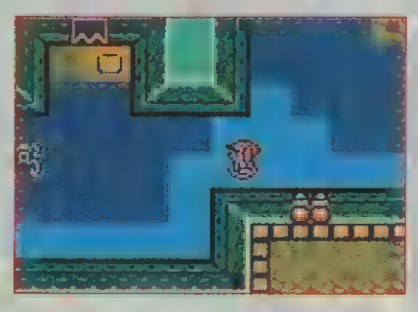


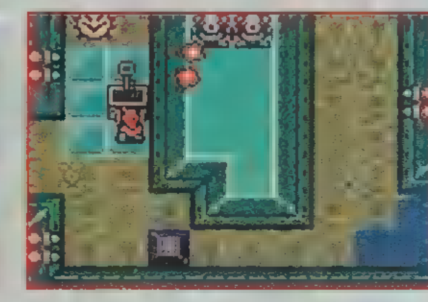


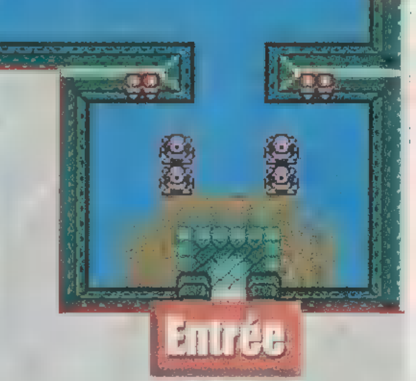


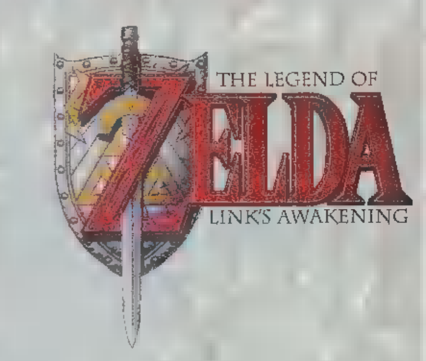
Les Salles Inondées

Ne focalisez pas pour l'instant sur les imposantes salles inondées. Contentez-vous de passer par les eaux peu profondes. Alors que la voie s'achève subitement, un coffre vous attend. Plongez-y la main pour en dégager une nouvelle clef.







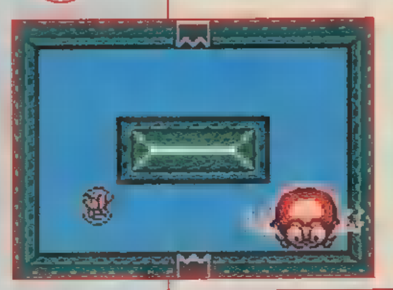


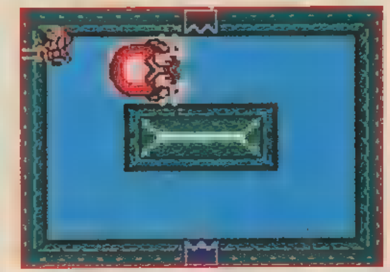
Bec de pierre

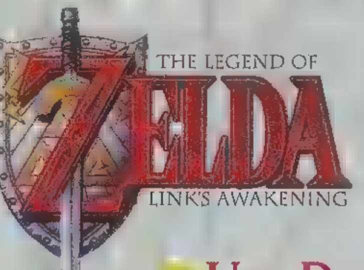
50 rubis

5 IL COURT, IL COURT…

Le moins qu'on puisse dire, c'est que le boss de mi-niveau est un agité du bocal ! Il ne cesse de tourner en rond dans la salle, pataugeant dans quelques centimètres d'eau. Chaussé de vos bottes, vous allez le talonner et le surprendre par derrière, avec votre épée.
Il changera de sens giratoire à chacune de vos touches. Mais il y a plus simple : placez-vous dans l'angle supérieur gauche de la salle, et préparez une attaque tournoyante pendant qu'il s'agite. Dès qu'il vous tourne le dos, lancez votre attaque ! Il n'y résistera pas. Et vous ne vous serez même pas fatigué.

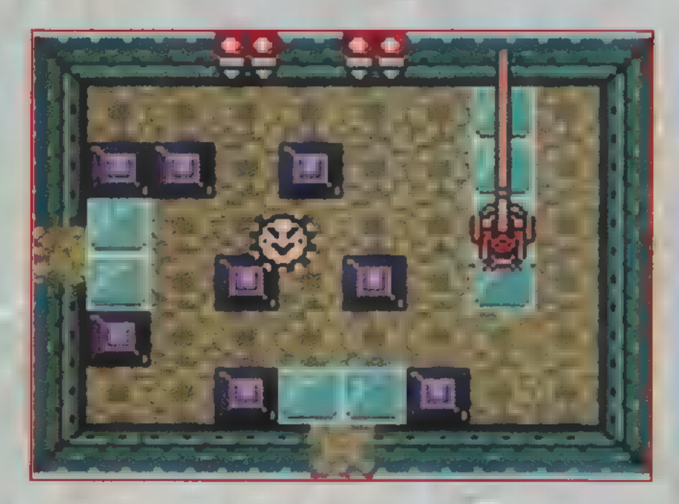




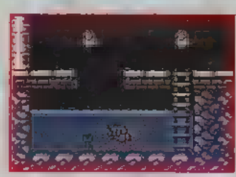


6 Un Peu d'Exercice

Muni de votre bracelet fétiche, tirez la poignée de cette salle au maximum. Relâchez-la, et dirigez-vous rapidement vers la sortie à gauche. Avec le bon timing, vous passerez avant que les blocs n'en aient condamné l'accès !



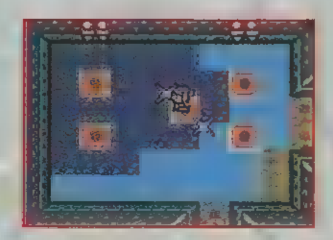
7 Une Clef Trempée

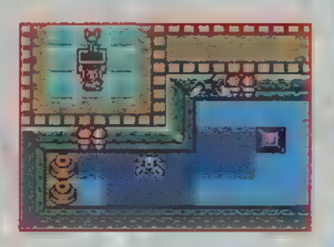


Poussez les deux blocs de cette salle pour vous frayer un passage jusqu'à l'escalier de service. Il vous mènera directement vers les eaux profondes du palais. A l'aide de vos palmes, plongez pour récupérer la dernière petite clef.

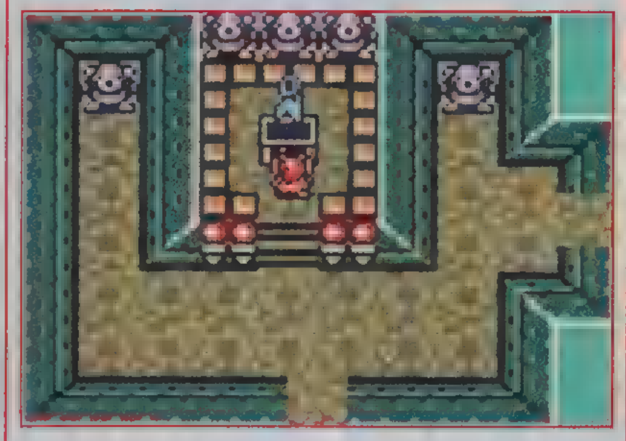
8 De l'Ordre Avant Tout

Vous devez passer sur les cinq dalles de cette salle en suivant un certain ordre pour faire apparaître le passage secret. Cet ordre change à chaque partie ! Essayez donc, au hasard, une combinaison. Chaque essai fructueux est marqué par un tintement de cloche : si vous l'entendez, c'est que vous êtes sur la bonne voie. Si vous vous trompez, renouvelez l'opération depuis le début. L'escalier qui apparaît vous mène à une étroite corniche, où vous obtiendrez la clef du boss.

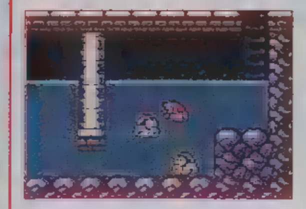




Les Palmes



Précieux trésor de ce palais, les palmes permettent de nager durant le reste du jeu. Autant dire qu'une sérieuse partie de l'île de Cocolint, inaccessible auparavant, va vous être offerte ! En appuyant sur le bouton B,

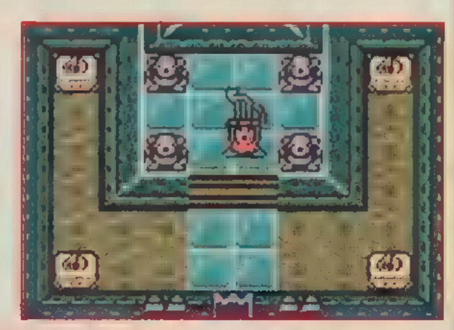


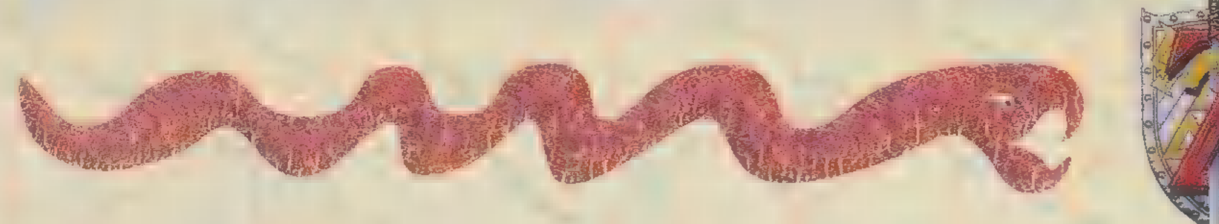
vous pourrez même plonger et débusquer dans la vase des trésors inédits. Bonne chasse au trésor en perspective.

Votre Épée sera sa Lanterne



9 N'hésitez pas à mouiller la tunique pour aller chercher l'instrument de l'abîme du poisson : le maître des lieux vous attend dans des eaux lugubres... ! Un lampion apposé sur son front vous éclaire d'un modeste halo ; portez immédiatement une salve de coups d'épée sur cette étrange boule ! Si vous êtes assez rapide, le poisson n'aura pas le temps de lancer la moindre attaque... Récupérez alors le cœur supplémentaire, et ressortez des eaux, pour aller chercher la harpe du reflux.







Chapitre 5

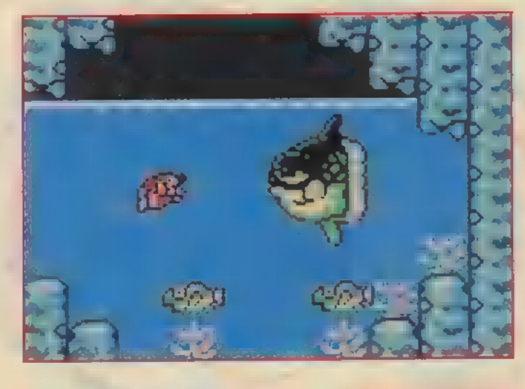
BATTRE LA CAMPAGNE

Maintenant que votre champ d'action s'est agrandi, vous pouvez en profiter pour faire quelques emplettes ou rencontrer de nouveaux personnages... Plusieurs possibilités s'offrent à vous.

UNE SÉRÉNADE AQUATIQUE

En sortant du palais précédent, dirigez-vous à gauche. Une grotte ornée de plusieurs reliefs à l'effigie d'un dieu marin vous attend. Parlez à l'hôte de ces lieux ; il vous apprendra le mambo, second air d'ocarina. Sa musique, envoûtante, a la particularité de vous téléporter à la mare Bobo, en [F 5]. Idéal lorsque vos forces viennent à manquer ! Monique la lunatique, apothicaire de renom, vous y concoctera des potions revigorantes.





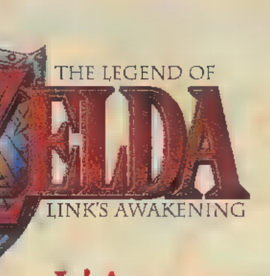


UN FANTÔME DÉSESPÉRÉ

Essayez immédiatement le nouvel air que vous avez appris. Comme convenu, vous atterrissez devant la boutique de Monique. Mais dans cette téléportation, un compagnon vous a suivi : il s'agit d'un petit fantôme, flottant timidement à vos côtés, et qui a l'air plutôt mal en point. Il vous supplie de le rapatrier à sa maison, située en [G 16]. Mais comme il a l'éternité devant lui, le temps ne presse pas trop : vous adonnez-vous d'abord à quelques achats. Passez par le Sud, et entrez dans le village des Mouettes.







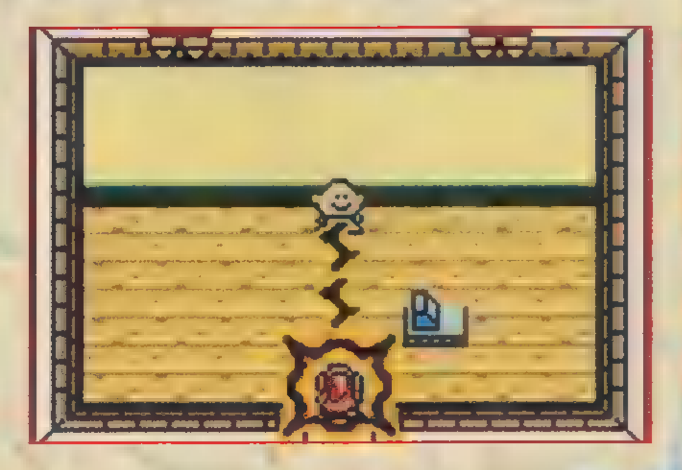
L'Arc et les Flèches

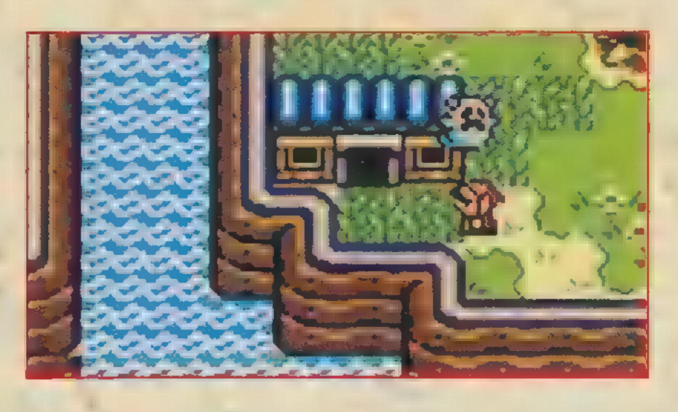


A la place de la pelle, que vous possédez déjà, le marchand vous propose un nouvel objet : un arc muni d'un carquois de quelques flèches. C'est un achat quasiment indispensable à votre épopée ! Le prix peut paraître rebutant : 980 rubis. Ouille, ça fait mal au porte-monnaie ! Si vous êtes honnête, et que vous avez amassé le pactole à travers les palais précédents, vous pouvez vous le permettre. Sinon, voici deux astuces pour éviter d'aligner au prix fort.
Sélectionnez l'objet dans la liste et passez silencieusement derrière le vendeur. Vous parviendrez à sortir de la boutique sans mal... Mais en apparence seulement ! En fait, une caméra de surveillance vous a surpris : les villageois vous traiteront désormais de voyou et il ne sera plus question de remettre les pieds dans cette boutique. Pas forcément une solution enviable !



La deuxième possibilité consiste à presser simultanément les boutons A, B, select et start, juste avant le décompte de votre argent (comme pour sauvegarder). Reprenez ensuite la partie en cours : oh, miracle, vous n'avez quasiment rien déboursé !

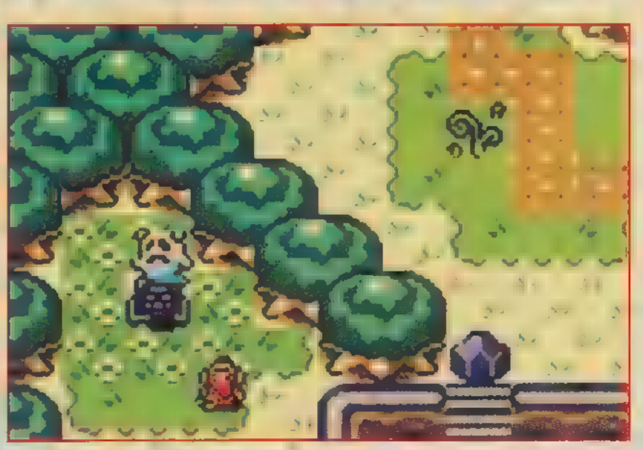




La Nostalgie du Fantôme

Occupez-vous alors du fantôme. Arrivé sur le seuil de sa maison, il ne peut plus supporter la vue de son ancienne demeure ni son ancienne vie. Il vous demande de le ramener au cimetière, en [E 7]. Pour ces efforts, il vous conseille de soulever les jarres de son ancienne maison : vous y débusquerez un coquillage. Précieuse récompense !
Le hibou en profite alors pour montrer le bout de son bec et vous indiquer la voie d'accès au palais suivant. C'est vrai que dans toutes ces péripéties, vous alliez oublier le poisson-rêve qui sommeille toujours ! Le cinquième palais est situé dans la gueule du poisson-chat, en plein milieu de la Baie de Martha. Ca tombe bien : la quête du troc va justement vous y conduire.





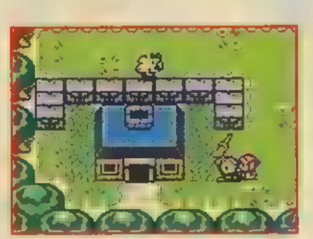


Le Coursier de Choc

Avez-vous toujours l'hibiscus de Papounet dans votre balluchon ? Flagorneur parmi les flagorneurs, Link l'offre à la chèvre du village des animaux, en [N 13]. Touchée par ce geste, elle veut bien vous confier une précieuse lettre pour Mr. Wright. Il ne vous reste plus qu'à traverser totalement la carte en diagonale, jusqu'en [A 4] ! Employez les téléporteurs, comme d'habitude, pour raccourcir sensiblement le trajet.

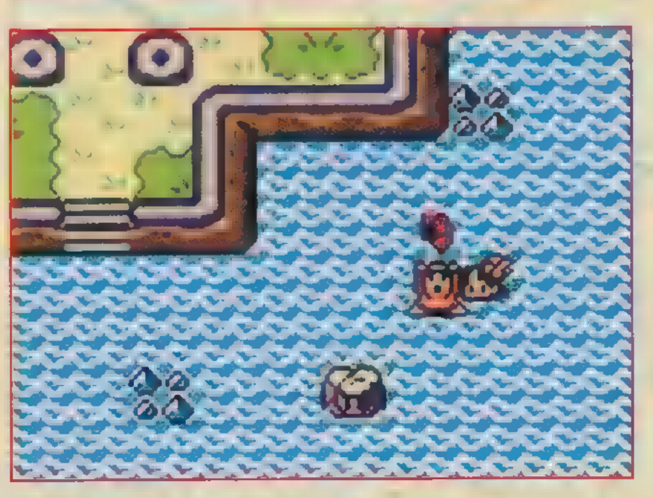


En échange, vous héritez d'un... balai. Seule Mamie Youpi est susceptible d'être intéressée par un tel présent ! Vous la retrouverez devant la demeure de Pépé le ramollo, votre confident téléphonique, en [B 12]. L'hameçon qu'elle vous remet intéresse au plus haut point le pêcheur embusqué sous le pont, en [K 15]. Pour le rejoindre, n'hésitez pas à plonger.
En récompense, il vous offre le fruit de sa première pêche : un collier appartenant à la jolie sirène en [J 13]. Ce n'est qu'à quelques mouvements de brasse de là ! Heureuse de récupérer enfin sa gracieuse parure, elle vous offre une de ses écailles. Assurément un bien que vous garderez précieusement dans votre inventaire !





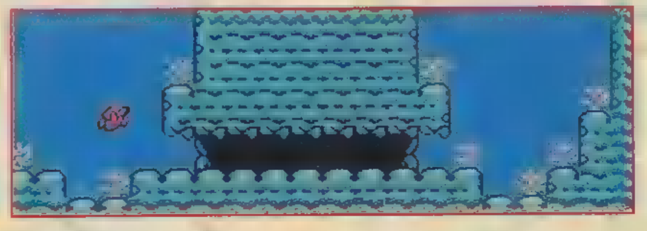




Dans la Gueule du Poisson-Chat

Descendez d'un écran, une large tête de poisson-chat vous nargue depuis les eaux de ce lac, à l'abri derrière une barrière de corail. A l'abri, dites-vous ? Plongez en vous collant contre cet obstacle, vous déboucherez ainsi de l'autre côté, prêt à pénétrer dans la gueule du monstre...









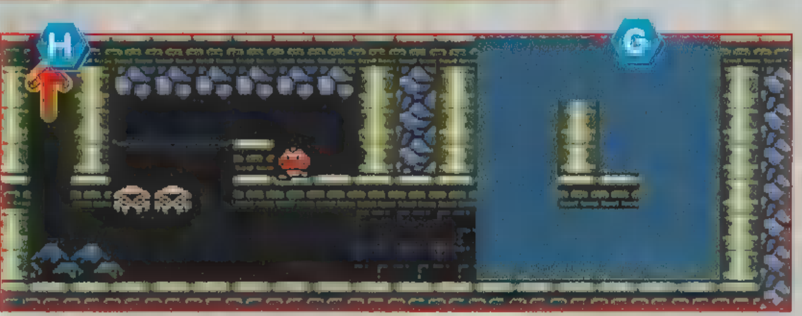
Palais 5

Le Poisson-Chat

Ce palais est l'occasion pour Link d'étrenner l'ensemble de son paquetage et d'impérativement combiner les différents ustensiles. Mais, il faudra batailler ferme pour obtenir le trésor de ce palais, jalousement gardé par [redacted] squelette [redacted] armure ! Ce précieux grappin vous ouvrira l'accès à [redacted] partie de l'île de Cocolint.

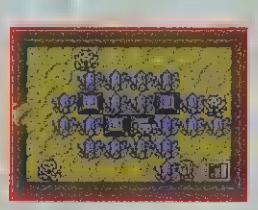


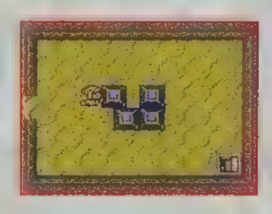




① Un Peu de Rangement

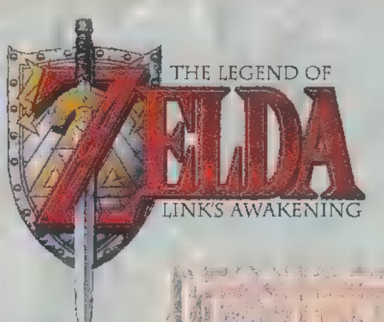
Dès votre arrivée sur les lieux, dirigez-vous à gauche. Les différents coffres que vous apercevrez ne sont pas accessibles pour l'instant. Je sais, c'est rageant... mais ca ne devrait pas trop durer ! Seule la boussole vous sera offerte, tout à gauche. Dans cette salle, empruntez les escaliers qui vous mènent à l'aile nord du palais. Là-bas, tailladez tous les cristaux pour dégager l'accès aux blocs de pierre. Poussez les deux blocs supérieurs, l'un contre l'autre, de manière à former un carré compact de quatre pierres. Oh, surprise : un coffre contenant une clé apparaît !








THE LEGEND OF
ZELDA
LINK'S AWAKENING
50
rubis
50
rubis
200
rubis
Bec de
pierre
Entrée



② Un Squelette Tenace

Muni de cette clé, vous pourrez rendre une petite visite au maître des lieux : le squelette en armure. C'est lui qui détient le fameux grappin, trésor du palais ! Mais pour l'obtenir, vous devrez le combattre à quatre reprises, dans diverses salles éparpillées dans le donjon.
A chaque fois, la même méthode sera employée. Après les présentations de rigueur, restez sur place et concentrez votre épée. Évitez le combat au corps à corps ; il voudra vous rejoindre d'un saut majestueux. C'est précisément à ce moment qu'il faudra lancer votre attaque. Durant quelques secondes, le squelette ne sera qu'un tas d'ossements : apposez une bombe sur ses os en vue de les faire exploser ! Renouvelez l'opération, deux ou trois autres fois, et vous en viendrez définitivement à bout.

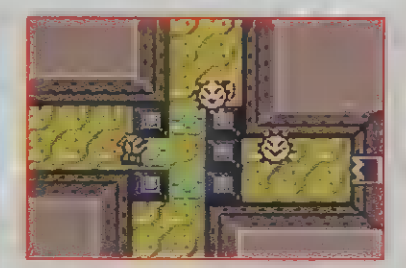




③ Le Carrefour du Palais

Cette salle est le centre nerveux du palais : en poussant le bloc central, vous pourrez vous ouvrir la voie vers le Nord, l'Est ou l'Ouest. Cependant, comme tout rond-point qui se respecte, un sens giratoire est à respecter : vous ne pourrez aller du Nord au Sud en une seule étape : il faudra d'abord passer par la gauche. En haut, un interrupteur ouvre la porte de droite.



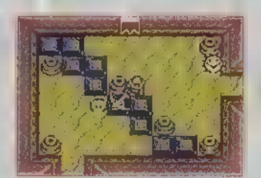




④ Bon Débarras

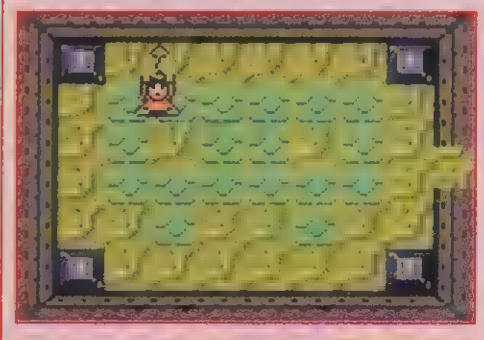
Pour ouvrir la porte du haut, il faudra décimer, un par un, tous les blobs qui peuplent cette salle. Travail facile ? Une barrage de pierres vous empêche de vous rendre au Sud ; soulevez les quelques jarres et tendez votre épée au travers des blocs, comme indiqué sur la photo. Les monstres cachés de l'autre côté iront s'empaler tous seuls sur votre lame ! Tant pis pour eux ; la porte s'ouvre.





Le Grappin

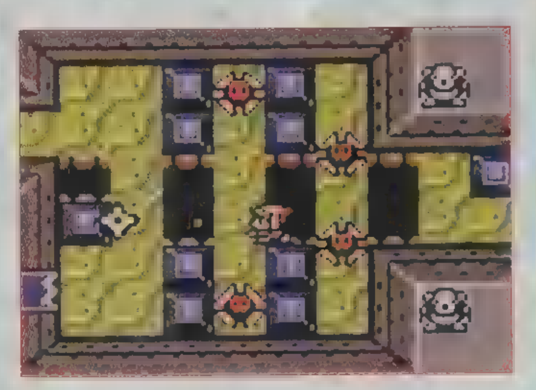
⑤ Vous avez poussé le squelette dans ses derniers retranchements… Après avoir appliqué une ultime fois la méthode décrite plus haut, le précieux grappin vous apparaît. Vous pouvez dès lors traverser des gouffres inacessibles auparavant ! Dans ce palais, vous pourrez également étendre des ponts suspendus au-dessus des précipices : un moyen primordial pour accéder à de nombreux trésors.





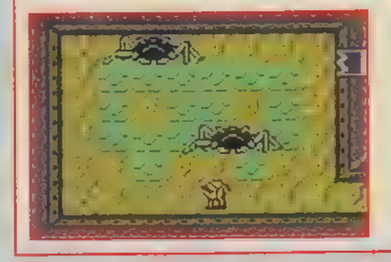
6 Au-Dessus du Vide...

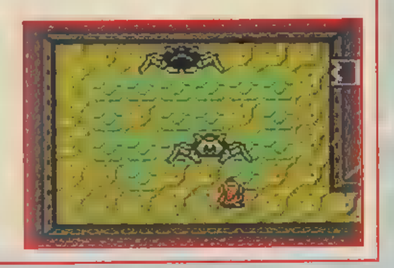
Traversez la largeur du gouffre en agrippant votre nouvel objet au bloc de pierre situé à l'extrême-gauche. En un éclair, vous passez au-dessus du précipice, laissant derrière vous les différents pièges tendus ! Dans la salle adjacente, lancez votre grappin sur le coffre. Vous vous y attacherez, et vous obtiendrez une petite clé, en retour.



7 Les Araignées-Cyclope

De hideux monstres peuplent cette salle : des araignées très agitées qui vous observent de leur œil unique qu'elles entr'ouvrent par internittence. C'est à ce moment précis qu'il vous faudra porter votre attaque ! Commencez par vous occuper de l'araignée du bas en étudiant son mouvement. Lorsqu'elle se met à vibrer, déguerpissez : elle va balayer l'ensemble de la salle. Si, par contre, elle reste immobile, c'est qu'elle va ouvrir son œil. Lancez alors votre grappin dessus. Une fois débarrassé du premier arachnéide, quittez carrément la salle. En y revenant, vous constaterez que sa consœur a disparu comme par magie !





8 Exploration en Eaux Troubles

Plongez dans les eaux profondes, à l'endroit où s'entrecroisent les lumières des quatre flambeaux. Vous venez de mettre à jour un passage secret ! Celui-ci vous amène dans une salle indépendante, contenant la clé du boss. Un coup de grappin plus tard, elle est à vous.

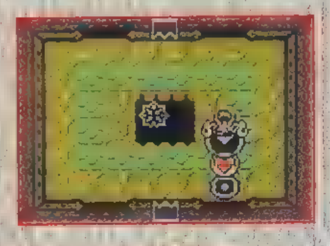




Un Tour de Magie

9 Le boss de ce palais n'hésite pas à faire le ménage dans sa salle fétiche ! Dans un premier temps, il perce le sol, laissant apparaître le bout de sa queue. Suivez le sens giratoire qu'elle impose pour ne pas être atteint. Par ailleurs, il creuse quatre trous sur les murs de la pièce d'où sort sa tête de temps à autre. En tournant toujours, faites-lui digérer votre grappin. Donnez-lui ensuite plusieurs coups d'épée à la base de son cou, orné de plusieurs cœurs. Il n'y résistera pas.









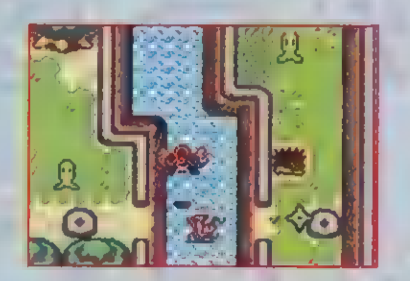
Chapitre 6

Les Mystères de l'Île

Vous demeurez dubitatif quant aux dernières remarques du boss précédent. L'île n'est-elle qu'un rêve ? Et qu'adviendra-t-il de tous ses habitants, une fois celui-ci achevé ? Le hibou, lors d'une nouvelle apparition, met fin à cette délectation morose ; le moyen d'en avoir le cœur net, c'est d'en toucher un mot au poisson-rêve. La quête continue.

De l'Utilité du Grappin...

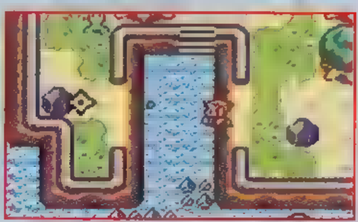
Votre nouvel outil va vite s'avérer indispensable : non seulement, le grappin vous garantit des passages au-dessus des précipices les plus effrayants, mais il représente aussi une arme redoutable.

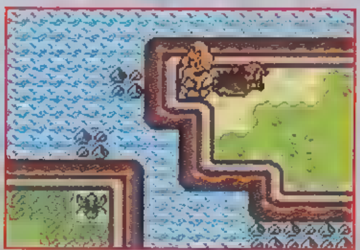


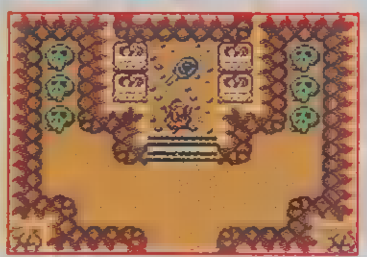
Très peu de monstres lui résistent, même si certains d'entre eux ne sont "que" paralysés suite à son emploi. Il fait donc très bon ménage avec l'épée, maintenant reléguée au second plan ... Le grappin va vous servir en [O 3], pour rallier le loueur de radeaux (la descente des rapides est un moyen d'amasser un bon pactole), ou pour rejoindre la rive droite de l'île, en [L 11].

De la Poupée à la Loupe

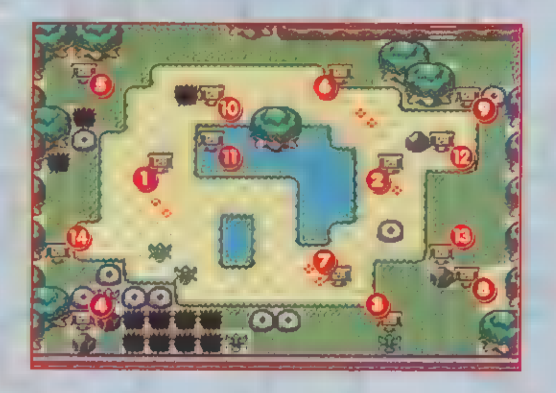
Vous avez toujours votre écaille de sirène ? À contre cœur, placez-la sur la statue située en [J 15], après avoir traversé en [K 16] à l'aide de ce fameux grappin. Poussez l'œuvre d'art pour dégager un passage secret. L'heure de la fin du troc sonne. Dans ce passage, vous récupérez la loupe, un élément qui servira au dénouement de la quête. Que de chemin parcouru, depuis cette malheureuse poupée de Yoshi !





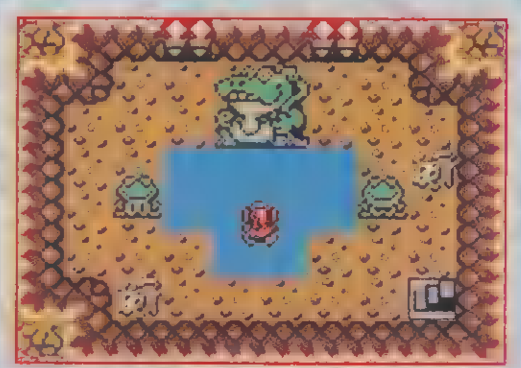


Le Dédale des Panneaux



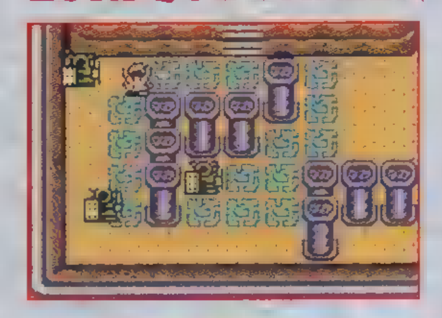
Un Requiem pour la Postérité

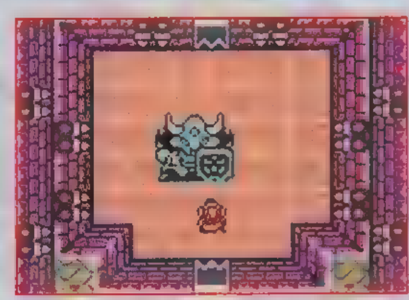
En passant par [E 12], pénétrez dans le Dédale des Panneaux. Ce labyrinthe, où de simples pancartes vous indiquent la voie à suivre, est d'une importance cruciale. Suivez bien les indications du plan ci-dessus. Les panneaux sont numérotés dans l'ordre. Un escalier apparaîtra au bout du chemin. Celui-ci vous mène dans la tanière du crapaud Wart, qui vous apprend l'ultime morceau d'ocarina moyennant 300 rubis. Un hymne si puissant qu'il réveille les morts.

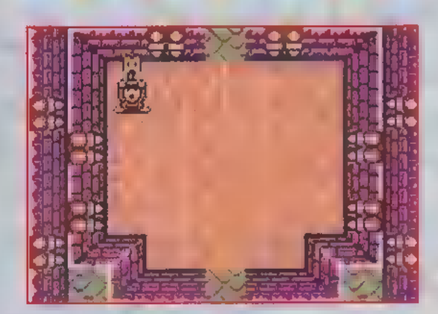


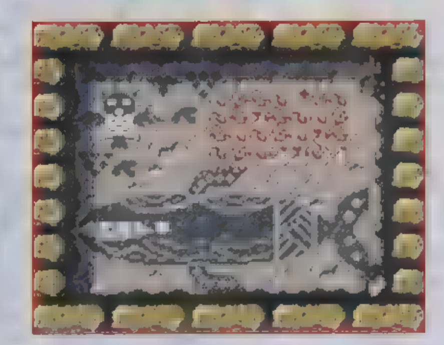


Lorsque parlent les Vieilles Pierres...



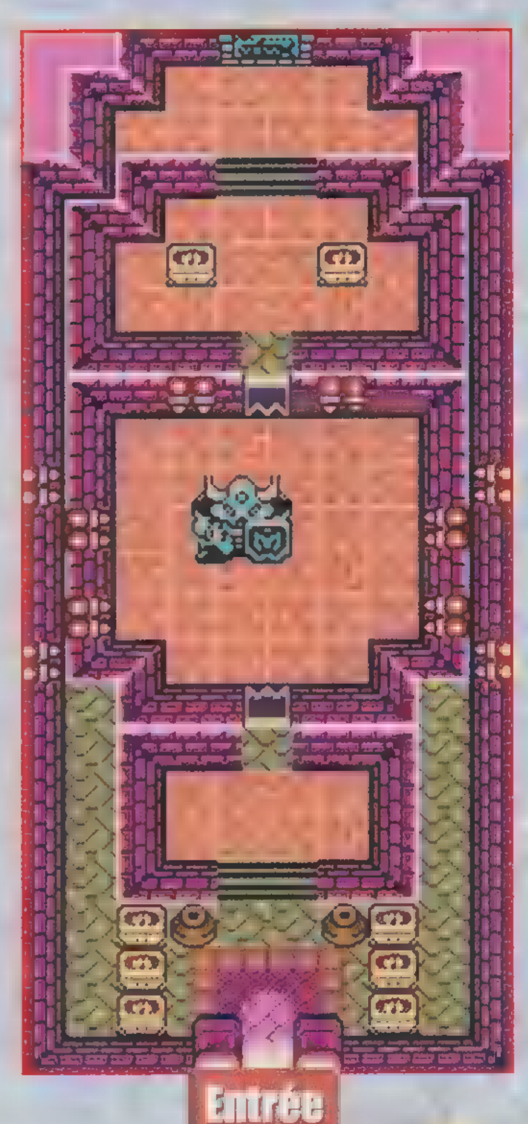






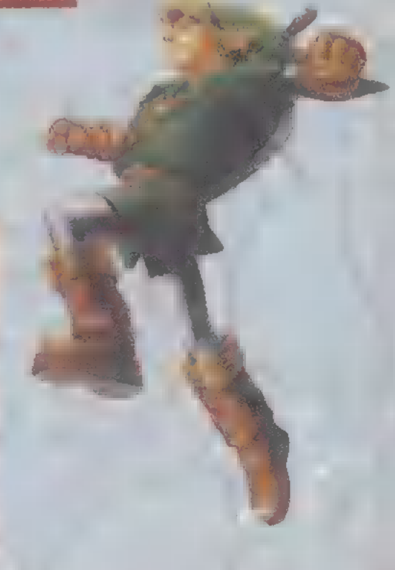
Passez en [L 11] et continuez vers la droite. A l'abri des regards indiscrets, le temple du masque vous attend, un territoire fourmillant de secrets, où le temps semble figé. Zigzaguez entre les parois pour en atteindre l'entrée. Evitez les différentes statues de pierre à l'aide de la plume, ou décimez-les définitivement à l'arc. A l'intérieur, affrontez le modeste gardien en décochant une dizaine de flèches. Ne relâchez pas la pression ! La clé du sixième palais vous tend les bras. Parallèlement, vous découvrez une enluminure à l'effigie du poisson-rêve ; elle ne fait qu'éveiller davantage d'appréhension chez ce pauvre Link tourmenté. Dans quelle galère s'est-il embarqué ?

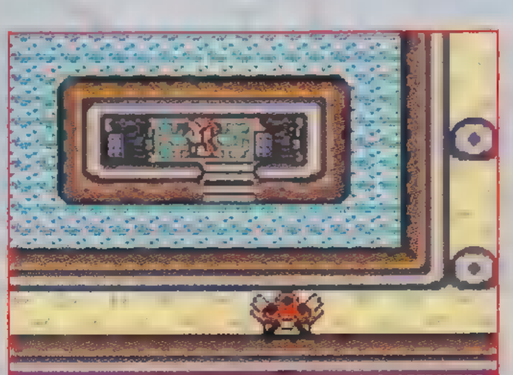
Le Temple Mystérieux

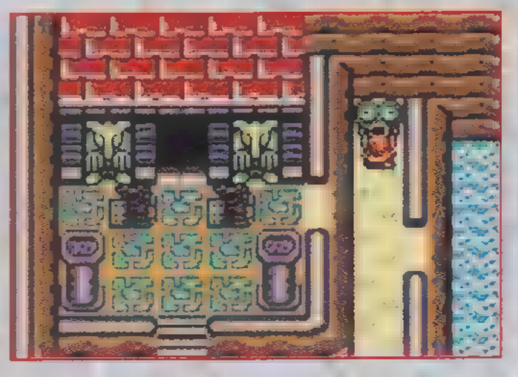


L'Accès au Temple du Masque

A la nage, débarquez sur le petit îlot, situé en [N 10]. La statue de gauche est mouvante : elle révèle un passage souterrain. Traversez-le pour atteindre l'autre rive, directement en face du prochain palais. Facile, non ?











Le Temple du Masque

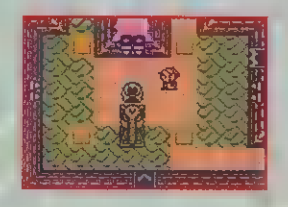
Le palais tout entier est gouverné par un réseau d'interrupteurs, avec lequel vous devrez jouer pour accéder [redacted] différentes salles. Casse-tête garanti ! L'objet de ce palais, un bracelet de plus grande force, sera prétexte à de nouveaux pièges.

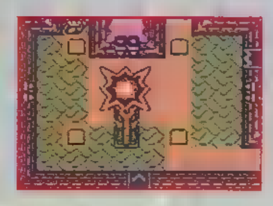


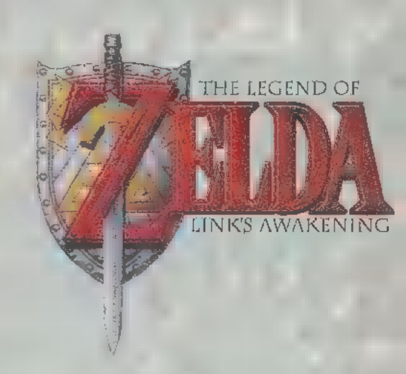


1 Passage à Retardement

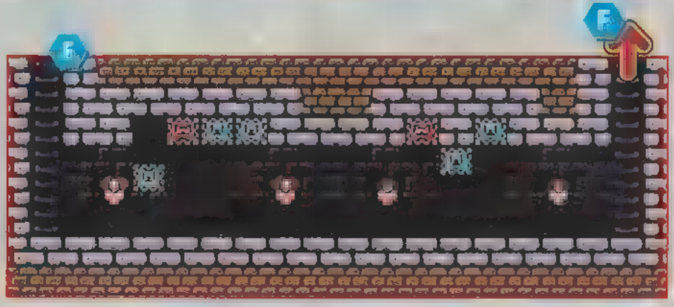
Placez une bombe près du cristal commandant les pieux oranges. Courez ensuite vous mettre à l'abri, en haut de la salle à gauche, dans l'alcôve. Attendez patiemment que votre bombe explose et qu'elle vienne permuter le sens des pieux. Dans cette position, vous pourrez traverser l'aile nord du palais.











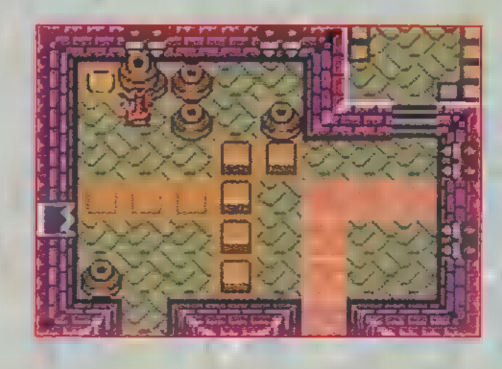
200 rubis





2 Interrupteur caché

Soulevez, une à une, les jarres avec votre bracelet. Derrière l'une d'elles se cache un interrupteur commandant l'ouverture des portes. Activez-le et passez à gauche.

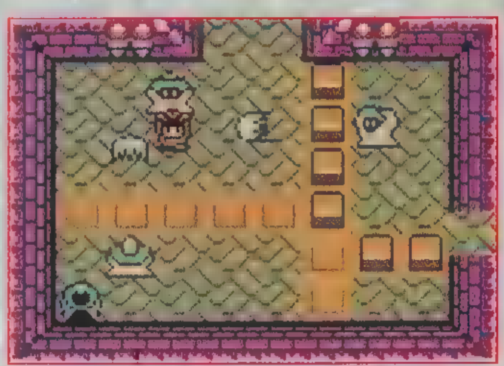




③ Les Sorciers

Dans cette salle, vous devrez abattre trois sorciers pour obtenir la carte du palais. Ceux-ci s'avèrent assez gênants : ils apparaissent par intermittence et n'hésitent pas à balayer la salle de leurs rayons meurtriers. Dès que l'un d'entre eux pointe son nez, frappez-le de votre grappin : il sera immobilisé un court laps de temps. Emparez-vous de lui et projetez-le sur ses camarades. Une fois la salle nettoyée, débarrassez-vous de votre projectile au moyen d'une bombe.







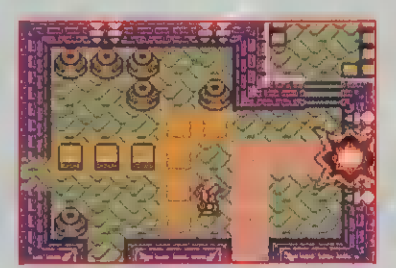
④ Employer les Grands Moyens

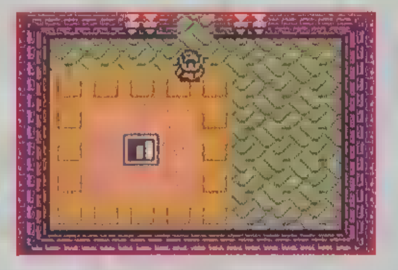


Pour accéder au nord de ce palais, saisissez-vous d'une jarre et fracassez-la violemment sur la porte, en haut. Celle-ci cède et la voie est libre.

⑤ Passage... Obligé

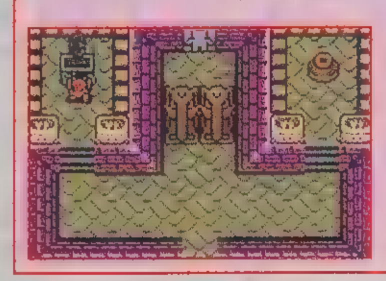
Faites exploser le mur de droite à l'aide d'une bombe. La salle adjacente, plongée dans l'obscurité, révèlera un escalier quand vous aurez décimé tous les monstres. Donnez-vous en à cœur joie! Ces escaliers vous mènent de l'autre côté du palais, juste en-dessous du trésor. Si jamais les pieux n'étaient pas dans la bonne position, revenez sur vos pas et procédez comme pour la salle (I). D'une manière générale, sachez que pour mettre à jour un tel passage, il faut sonder les murs avec votre épée. Si vous entendez un bruit sourd, c'est qu'une bombe révèlera un passage...

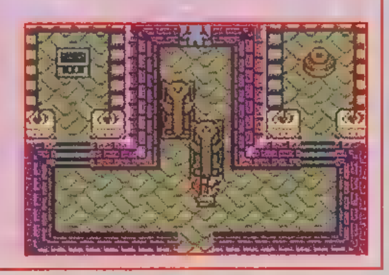


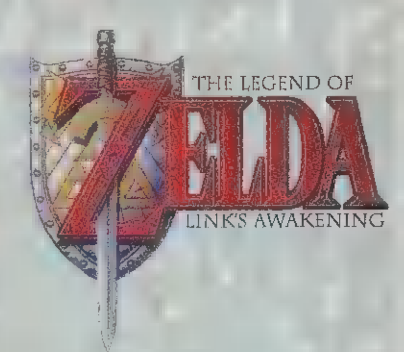


Le Super Bracelet

Muni de ce bracelet légendaire, vous allez soulever les montagnes ! Idéal pour faire un peu de rangement dans ce palais aux corridors si encombrés... Commencez d'ailleurs par soulever les imposantes statues à effigie éléphantesques qui hantent ces couloirs : l'ouverture de l'accès à une partie du palais vous y oblige.

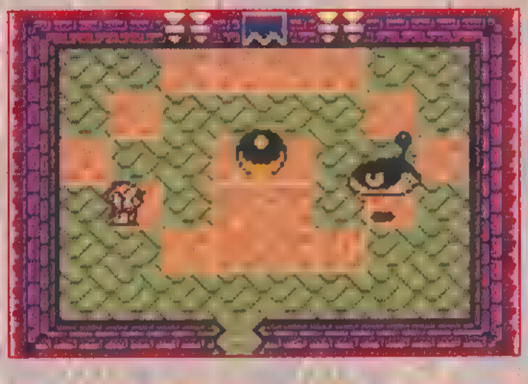






6 C'est Pour Qui, la Baballe ?

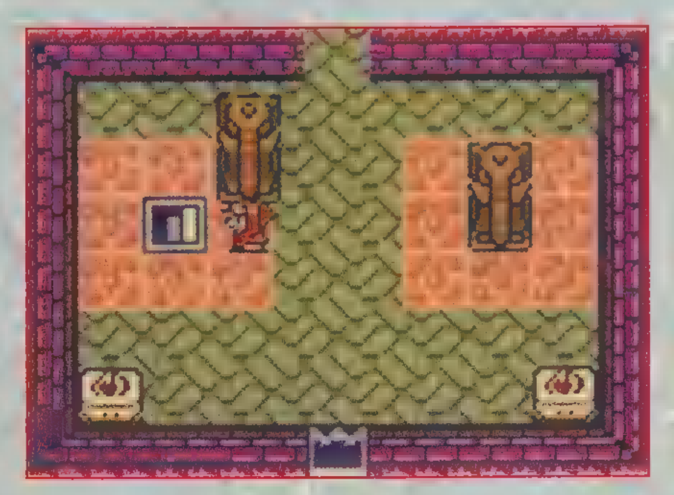
Posez une bombe pour ouvrir cette salle. Un petit chiot vous y attend. Il croit avoir trouvé un nouveau compagnon de jeu! Lorsqu'il vous jette sa balle à la figure, emparez-vous en. Apeuré, il s'enfuit dans un coin de la salle. Renvoyez-lui cette balle, cinq fois de suite, et vous en serez débarassé...



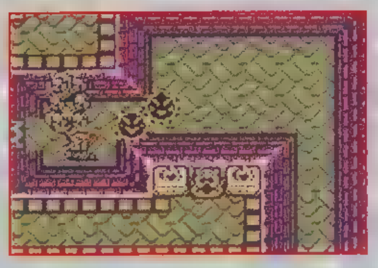


7 Force Herculéenne

A l'aide de votre nouveau bracelet, soulevez la statue de gauche. Un escalier est dissimulé dessous.



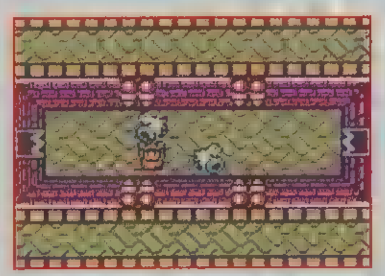
8 Porte Verrouillée ?



La porte ne veut décidément pas s'ouvrir? Empoignez donc une statue gigantesque et projetez-la contre celle-ci. Elle va vite céder.

9 La Loterie

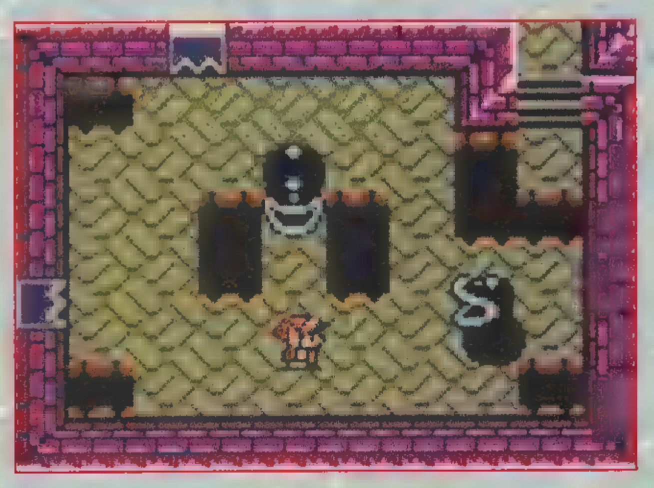
Ces deux petits pions ne demandent qu'à être projetés... S'ils retombent tous les deux dans la position debout, la porte de la salle s'ouvre.



Empruntez alors l'escalier à côté. Ce n'est qu'une question de chance !

10 Le Retour des Vers

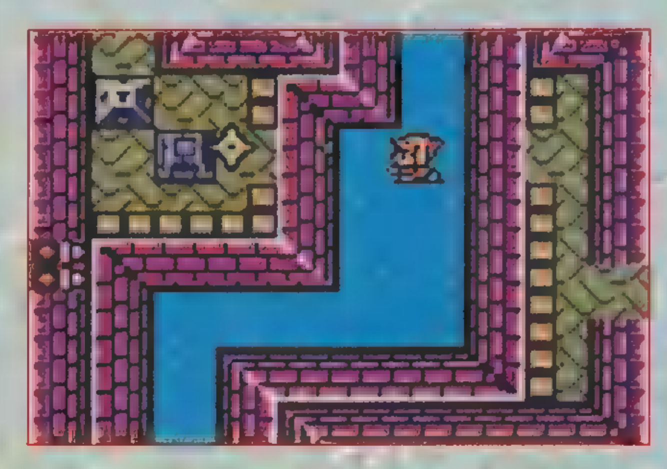
Les deux mangeurs de bombe rencontrés au troisième palais demandent leur revanche! Accordez-leur cet honneur en usant de la même stratégie. Placez des bombes juste devant leur gueule pour qu'ils les avalent. Une autre tactique consiste à saisir celles-ci (curieusement leur système de mise à feu s'en trouvera désamorcé). Prenez carrément votre temps pour viser convenablement les deux lombrics.





⑪ Parcours du Combattant

Une fois débarrassé des ces deux vers, utilisez le grappin pour traverser le petit cours d'eau. Continuez votre progression, au Nord, en esquivant les boules de feu. Vous obtiendrez alors la clef du boss.





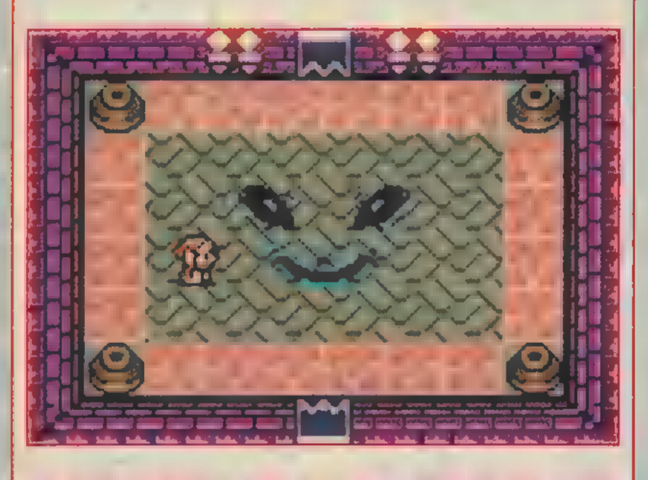
⑫ Un Autre Aimant

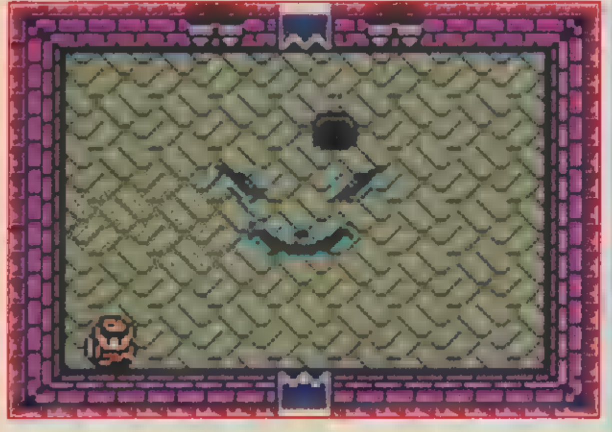
Reprenez le passage secret caché sous la statue d'éléphant. Passez alors par le Sud, dans une salle où un aimant semble attirer tous les êtres vivants. Laissez tous les blobs se faire happer par son rayon, et pénétrez dans la salle de droite. La voie vers le boss vous est alors ouverte.

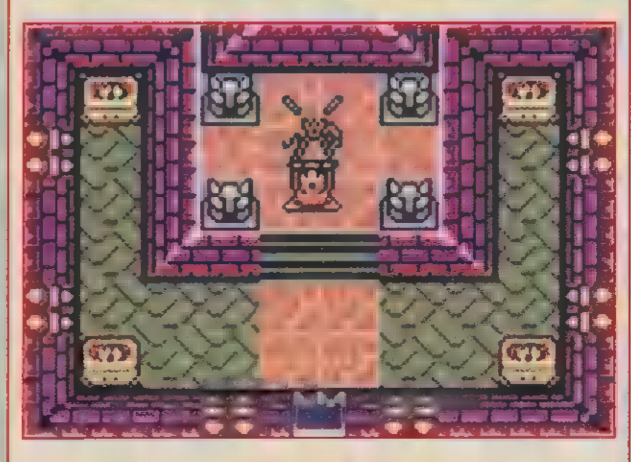


Tirez-Lui le Portrait

⑬ Servez-vous de votre bouclier pour parer les attaques des dalles et autres jarres volantes. Le monstre de ce palais va faire apparaître subrepticement des trous dans le plancher : évitez-les par des déplacements constants. Placez de suite cinq bombes en plein milieu de son visage pour le mettre définitivement hors d'état de nuire.









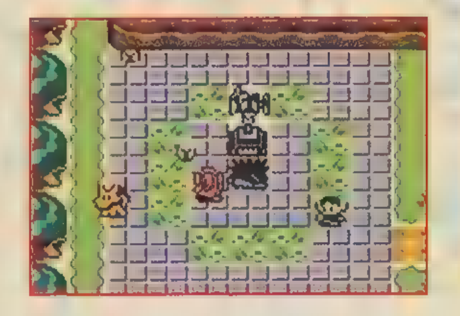
Chapitre 7

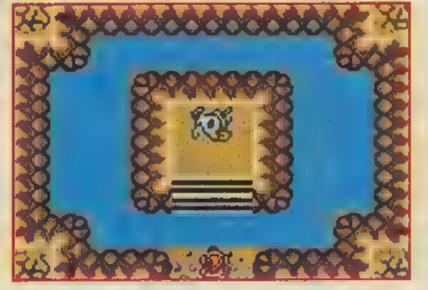
À Travers les Galeries de la Montagne

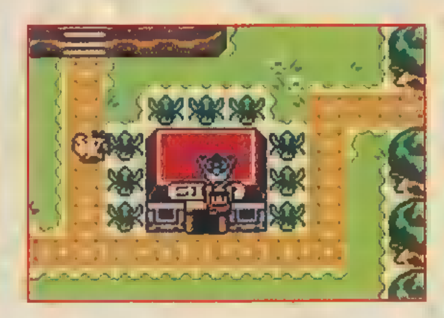
Une partie de l'île de Cocolint attendait encore votre visite : la chaîne montagneuse, en plein Nord. Votre grappin sera un précieux allié, mais vous devrez quand même vous livrer, au préalable, à quelques sous-quêtes pour vous en ouvrir totalement l'accès.

Ressusciter le Coq Volant

Rendez-vous sur la place du village des Mouettes, en [C 10]. Votre nouveau bracelet va vous permettre de déplacer la girouette et de révéler un passage secret. A défaut d'un trésor inestimable, ce sont les restes d'un coq volant que vous mettrez à jour… Jouez le troisième air d'ocarina, celui de Wart : vous insufflerez un peu de vie à ce tas d'ossements, jusqu'à réveiller totalement le coq ! Fier comme un coq (CQFD !), il voudra vous renvoyer l'ascenseur : il va vous suivre dans vos moindres mouvements, et vous pourrez vous agripper à ses pattes pour vous envoler un peu… ! Pratique comme moyen de locomotion...



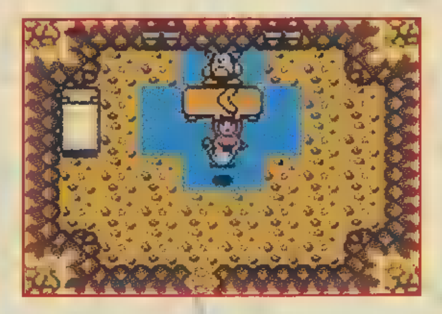




Le Boomerang

Sur la plage, en [E 16], vous ouvrez une grotte à l'aide d'une bombe. A l'intérieur, un curieux personnage dit avoir trouvé un boomerang qu'il vous échangera contre quoi que ce soit. A ce stade du jeu, vous n'avez peut-être plus besoin de la pelle ! Acceptez donc l'échange. Le boomerang vous permet de décimer à distance les ennemis les plus récalcitrants : il s'avère utile dans ces derniers moments. Une petite astuce : lancez le boomerang et agrippez-vous aux pattes de votre coq ; le boomerang, qui ne peut plus vous revenir, tournoie sous vos pieds. Baladez-vous sur l'écran : vous êtes carrément invincible !



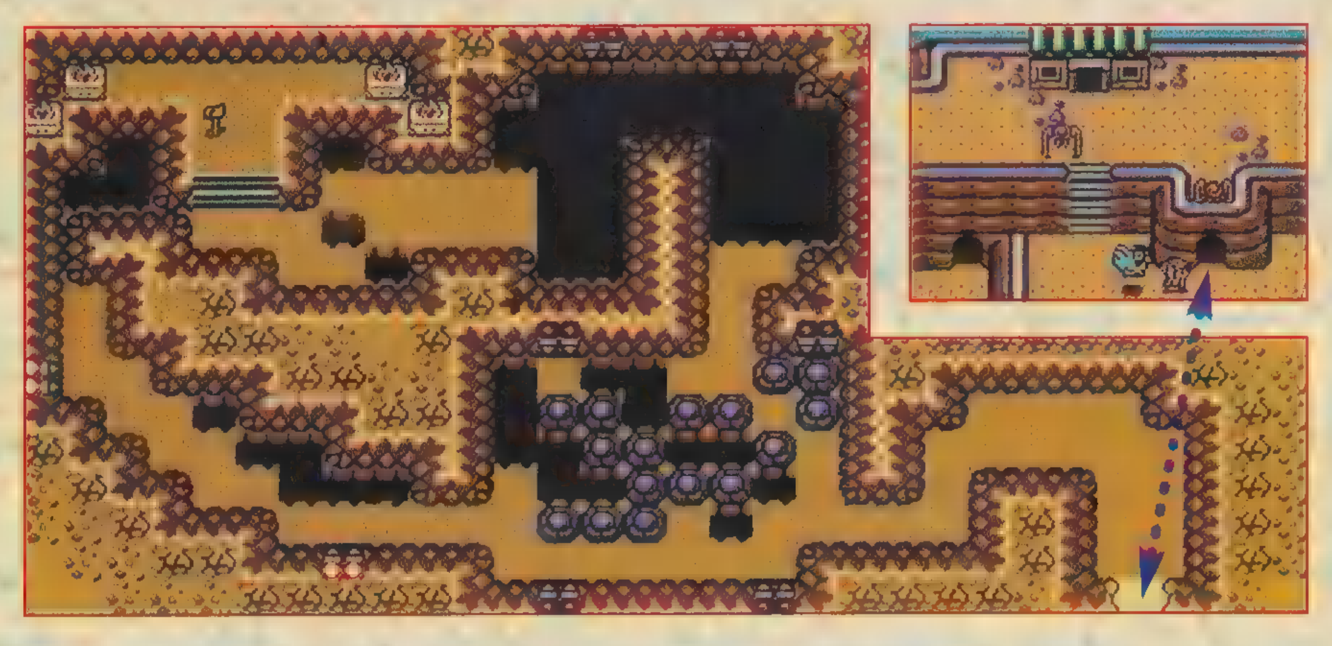






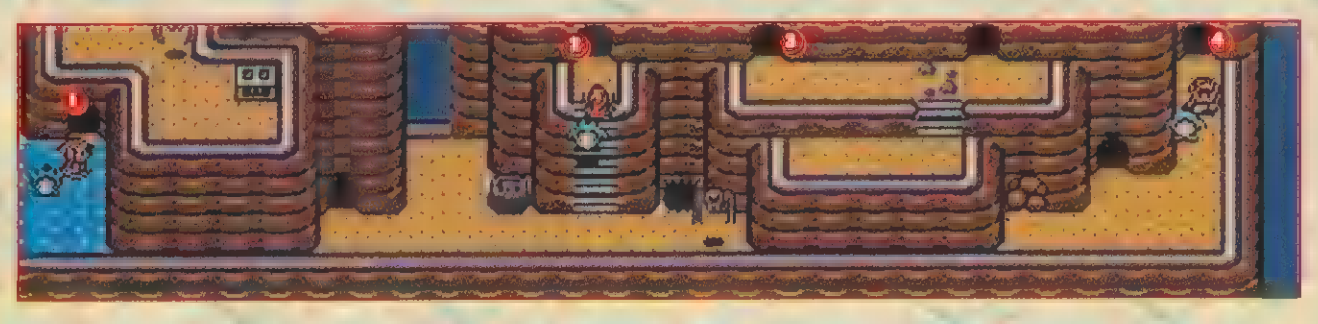
Gravir la Montagne

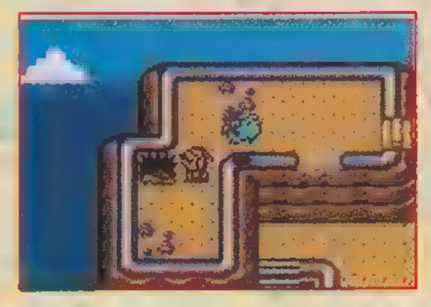
Ce n'est pas pour rien que ce lieu reculé vous avait résisté pendant si longtemps ! Il faudra utiliser l'essentiel de votre arsenal pour gravir la cordillère tartare et débarquer au septième palais… Commencez par pénétrer dans la grotte, en [H 2] : vous ressortez en [I 2]. Faites quelques pas dans l'eau, en compagnie de votre coq, jusqu'en [M 2]. Entrez dans la grotte, en [K 1] et poussez les pierres de façon à dégager la voie au Nord. Vous traverserez le large précipice en vous agrippant aux pattes de votre précieux volatile : la clef vautour est à portée de main.

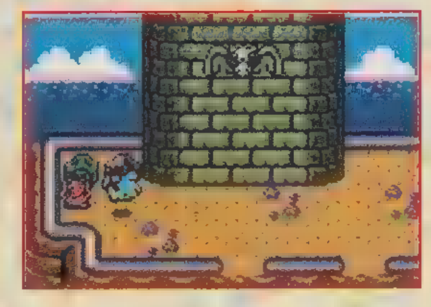


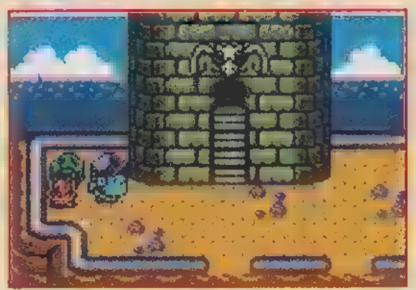
Traverser la Cordillière

De votre position, vous pouvez traverser l'ensemble de la chaîne montagneuse. A gauche, en passant par la grotte [H 1] cachée sous un tapis de feuillages, vous révélerez un fragment de cœur. A droite, vous arriverez à la tour du vautour. Descendez des ponts suspendus pour pénétrer dans la grotte, en [N 2]. De l'autre côté du promontoire, il faut gravir les quelques marches qui mènent à une autre caverne, en [O 2]. En suivant le chemin linéaire, vous ressortirez en [P 2], au bord de la carte. Transitez par la grotte à l'extrême-droite de l'écran, pour émerger en [P 1]. Il ne vous reste plus qu'à placer la clé dans la serrure pour atteindre la fameuse tour.









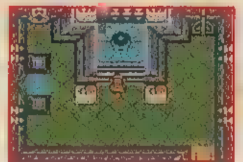
Palais 7

La Tour du Vautour

Le moins qu'on puisse dire, c'est que les architectes de Cocolint n'ont pas ménagé leurs efforts pour ériger ce palais ! Plusieurs étages vous attendent, tous commandés par un système de barrière de pieux assez complexe... Vous devrez emprunter des dizaines de raccourcis différents ! La voie vers le précieux instrument est farouchement gardée par quatre imposants piliers, qu'il faudra détruire un à un à l'aide d'une petite boule. Casse-tête garanti pour déambuler avec un tel ustensile dans ce dédale...

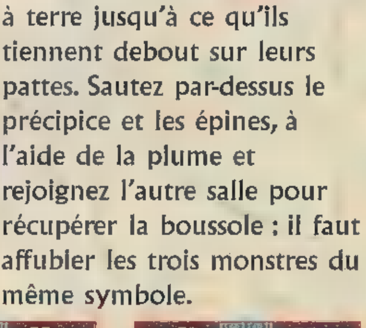
1 La Boule Noire

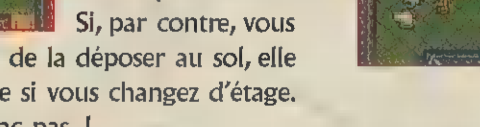
Montez immédiatement au second étage à l'aide des escaliers situés à droite. Sur un promontoire majestueux repose une petite boule, que vous devrez promener tout au long de ce palais. Elle va vous servir à rompre les quatre piliers qui soutiennent l'étage supérieur : le dernier étage s'imbriquera alors dans le troisième, révélant ainsi la cache du boss. Si vous projetez cette balle dans un trou, elle reviendra ici-même, sur ce promontoire. Si, par contre, vous vous contentez de la déposer au sol, elle y restera, même si vous changez d'étage. Ne l'égarez donc pas !

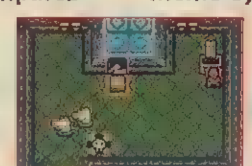


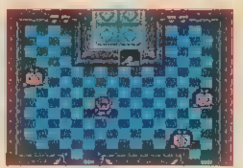
2 Le Retour du Casino

Rendons une visite impromptue aux pions et autres bandits manchots, désormais coutumiers de ce genre de palais ! Au Nord, deux salles adjacentes révèlent des coffres lorque vous participez à ces petits "jeux". Vous connaissez le mode opératoire : emparez-vous des pions et projetez-les à terre jusqu'à ce qu'ils tiennent debout sur leurs pattes. Sautez par-dessus le précipice et les épines, à l'aide de la plume et rejoignez l'autre salle pour récupérer la boussole : il faut affubler les trois monstres du même symbole.



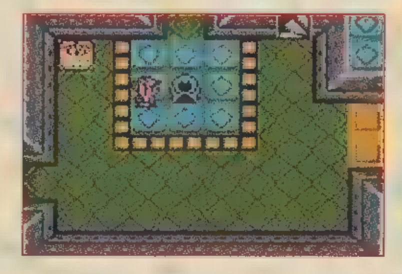


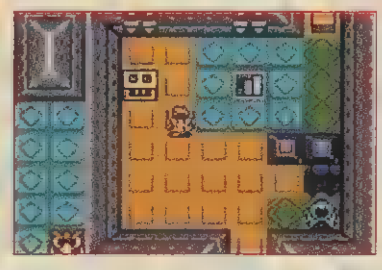




3 Abaisser les Plots

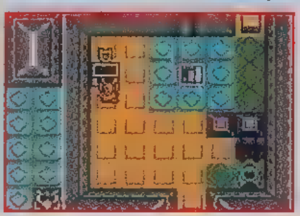
En sautant par-dessus les obstacles, permutez l'ordre des plots en frappant le cristal bleu, au Sud. Jetez-vous alors, dans le premier trou venu, vous tomberez d'un étage — sans vous blesser. Remontez alors par les escaliers de droite et descendez d'une salle. Dans cette position, les plots vous laissent atteindre le coffre : il renferme le trésor de ce palais, le bouclier antireflet.





Le Bouclier Antireflet

4 D'une apparence plus majestueuse, ce bouclier sera un indispensable compagnon pour pénétrer dans l'enceinte de l'ultime palais. En effet, sa consistance lui permet de résister aussi bien aux températures très élevées, qu'aux chocs les plus importants. Pour l'instant, il ne viendra pas bouleverser fondamentalement vos possibilités : continuez comme si de rien n'était... !





Premier Étage

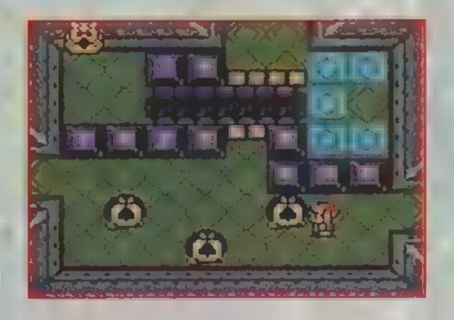


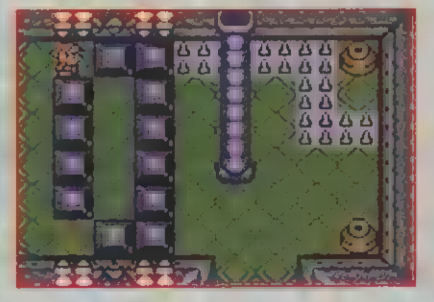
5 Un Pont de Fortune

Décimez les trois monstres comme dans la salle (2). Un coffre contenant quelques bombes apparaît. Mais à vrai dire, ce n'est pas vraiment son contenu qui vous intéresse.

En effet, vous venez à l'instant de construire un solide point d'ancrage à votre grappin. Passez à gauche, puis en haut, poussez les blocs, comme sur la photo, et posez deux bombes.

En explosant, elles révèlent un long passage. Vous pouvez l'emprunter, si vous passez encore plus au Nord. Cette voie sera très utile pour démolir les derniers piliers.









6 Un Cyclope Agité

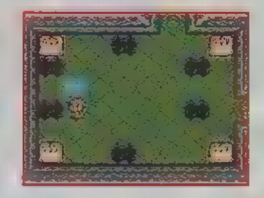
Mais ne serait-ce pas là, votre vieux pote, le cyclope ? La salle dans laquelle il évolue, percée de cinq ou six trous, est assez risquée. Veillez à ne pas tomber. Votre arsenal étant devenu relativement fourni, cette nouvelle rencontre devrait être éphémère. Si vous avez peur de vous approcher du monstre, employez votre grappin ou des jetez bombes.

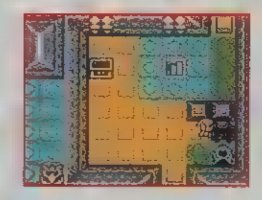

THE LEGEND OF
ZELDA
LINK'S AWAKENING
Deuxième
Étage
Troisième
Étage
Potion
magique

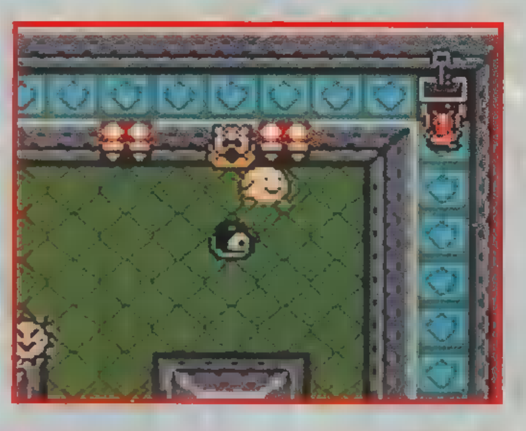


7 Savoir Utiliser les Raccourcis

Vous l'aviez remarqué, le deuxième étage fourmille de petits trous, autant de fentes dans lesquelles vous vous étiez bien gardé de tomber. Il ne fallait pourtant pas vous priver. Sachez reconnaître les raccourcis des vrais précipices, ceux-ci sont totalement noirs, alors qu'on peut discerner une certaine lueur (celle de l'étage inférieur) dans les raccourcis. Deux d'entre eux sont d'ailleurs incontournables. Dans la salle du cyclope, passez par l'extrême-gauche, pour aller chercher un coquillage. Dans la salle du bouclier antireflet, sautez dans l'unique trou pour récupérer une clef. Et n'oubliez pas que ces passages sont indispensables pour modifier l'ordre des plots (cf. (3)) !





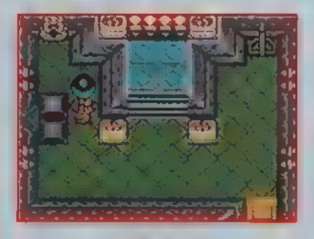


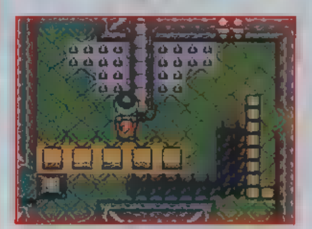
ENTREPRISE DE DÉMOLITION

Si vous avez vraiment fait le ménage dans cette tour, vous pouvez alors vous attaquer aux quatre piliers qui soutiennent ce dernier étage.

A 1er Pilier

Saisissez la boule, et placez-vous dos aux blocs qui bouchent

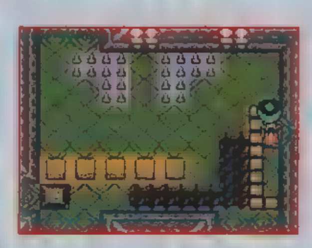


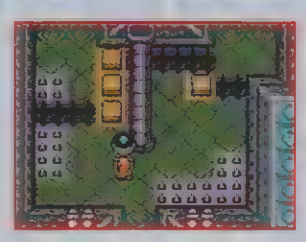


l'entrée de droite. Lancez la boule, avec le rebond contre le promontoire, elle passe par-dessus les blocs. Tirez la poignée de droite pour ouvrir le passage et rejoindre votre boule. Vous êtes alors face au premier pilier, dégommez-le sans hésiter.

B 2e Pilier

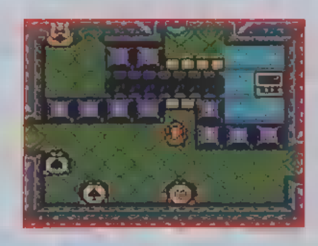
Faites passer la boule par-dessus la précipice, en prenant du recul, mine de rien, vous savez la balancer plutôt loin. A votre tour, sautez par-dessus ce gouffre. Renouvelez l'opération dans la salle du bas. Le second pilier vous y attend.

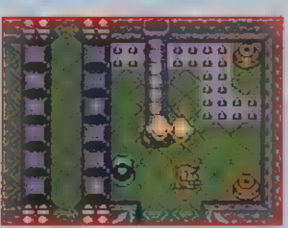




C 3e Pilier

Descendez d'une salle pour vous blottir près du cristal bleu. Lancez la boule de l'autre côté de la rambarde et laissez-vous tomber dans le premier trou venu. Remontez les escaliers, et passez par le Sud pour rejoindre votre outil.

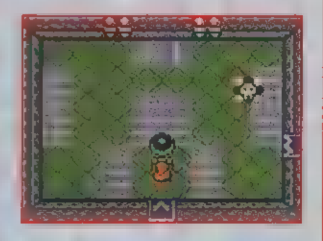


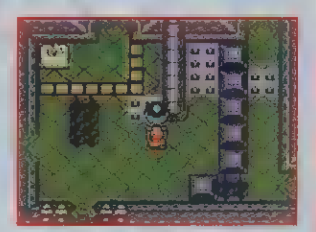


Dans la salle avoisinante, lancez la boule par-dessus le trou et retrouvez-la en faisant le tour (procédez comme pour la salle (5). Montez enfin d'un écran pour atteindre le troisième pilier.

D 4e Pilier

Plusieurs méthodes pour vous débarrasser du dernier pilier : le plus simple est sûrement d'amener la boule jusque dans la salle du cyclope (procédez comme précédemment). Montez de deux écrans, et parez les attaques des dalles volantes à l'aide de votre nouveau bouclier. Récupérez la boule noire et bifurquez vers la droite. Le dernier pilier n'est plus qu'à quelques mètres...









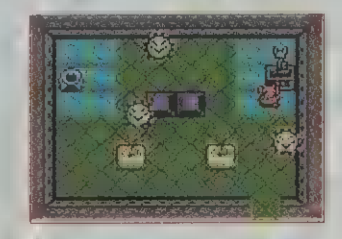
⑧ Le Roi des Oiseaux

Ce mini-boss se targue de pouvoir contrôler les oiseaux au son de sa flûte ! Faites-lui comprendre que son pouvoir est bien vain face à votre détermination. Placez-vous au centre de la salle et préparez une attaque tournoyante. Rapidement, vous serez encerclé par quelques volatiles. Lorsque le premier se met à vous attaquer en piqué, faites tournoyer votre épée. Le coup abattra immédiatement plusieurs ennemis. N'en restez pas là, et décimez les derniers oiseaux à l'aide de coups directs. Le monstre ne capitulera que si vous le privez de ses précieux congénères en une seule reprise.



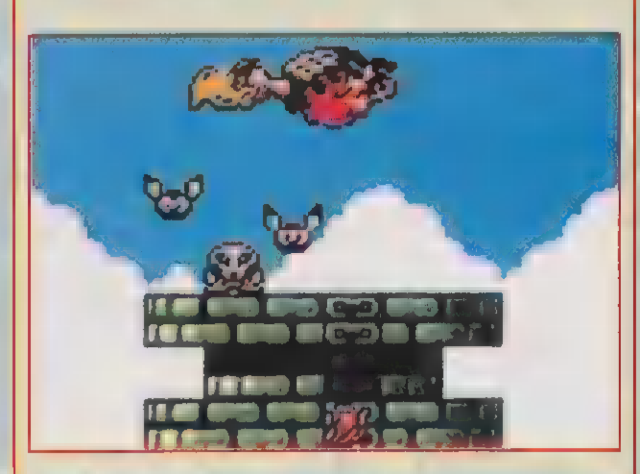
⑨ La Clef du Boss

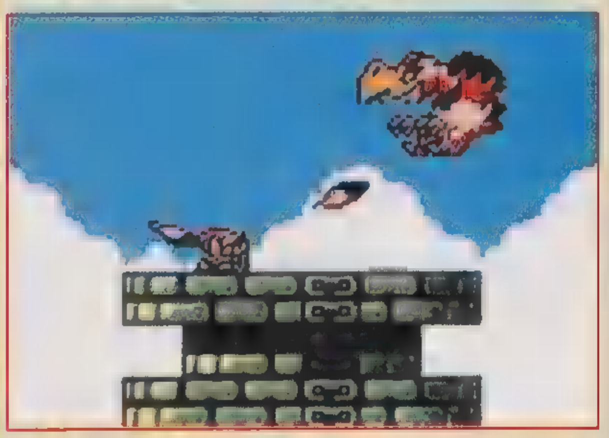
Montez d'une salle et poussez les deux blocs l'un contre l'autre : la clef du boss apparaît. Utilisez-la immédiatement pour rejoindre la tanière du monstre. Qu'on en finisse ! Sur le trajet, votre grappin vous sera très utile.

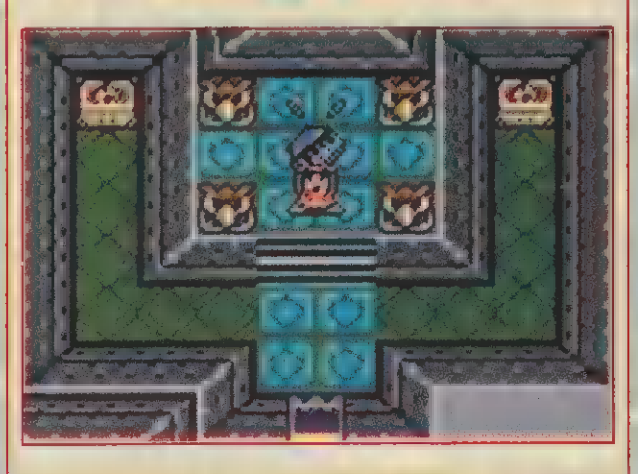


Il Perd ses Plumes

Le combat se passera en extérieur, au sommet de cette tour. Le volatile qui passe à l'attaque est plutôt résistant : une douzaine de coups d'épée seront nécessaire. Lorsqu'il vous envoie ses plumes, créant un puissant courant d'air, résistez à l'aide de votre bouclier, en marchant contre le vent. Vous éviterez ainsi de tomber de la tour ! S'il fait du rase-mottes, sautez le rejoindre avec votre plume. Vous pouvez aussi effectuer quelques attaques tournoyantes : votre envergure s'en trouvera agrandie. L'orgue de l'embellie viendra récompenser tous ces efforts.





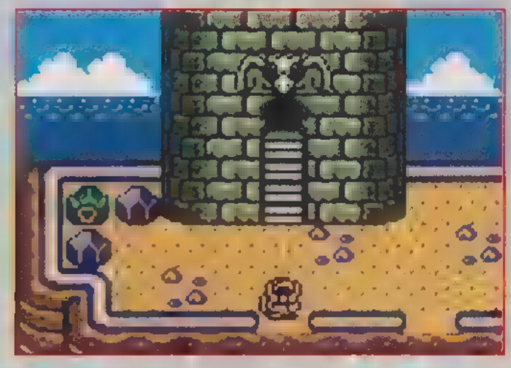




Chapitre 8

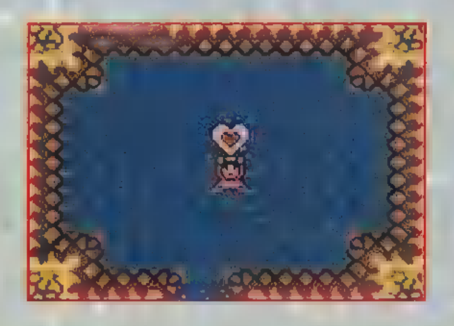
UNE DERNIÈRE RANDONNÉE...

Pas mécontent de sortir du palais précédent, vous vous apprêtiez à admirer un peu la splendide vue qu'offrent ces montagnes. Mais un cri vous arrache à ce spectacle. Que se passe-t-il encore ?

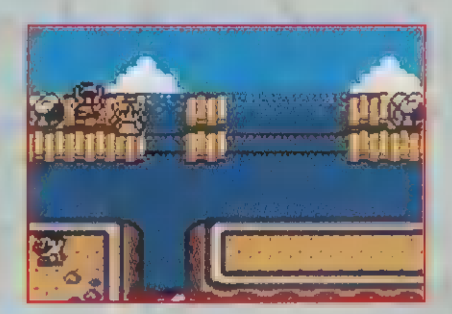


MARINE EN MAUVAISE POSTURE

Laissez-vous tomber de la corniche, devant la tour. Vous atterrissez directement sur un fragment de cœur ! Après quelques mouvements de brasse, il ne vous reste plus qu'à gravir une fois encore ces montagnes. Etre un héros, c'est éreintant ! A côté du poulailler, en [I 1], vous comprenez d'où venaient ces cris désespérés : Marine est en très mauvaise posture, au milieu du pont suspendu. D'un coup de grappin magique, mettez-là en lieu sûr. Alors qu'elle s'apprêtait à vous remercier (et plus si affinités), Tarkin déboule. Marine est alors contrainte de le suivre et de vous abandonner, mais ses jolis yeux conserveront à jamais le souvenir de ce héros au cœur si doux !

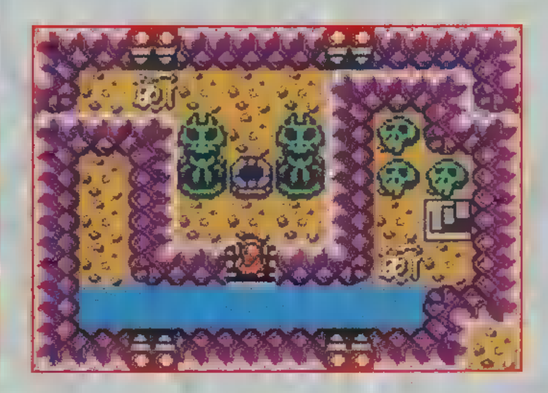


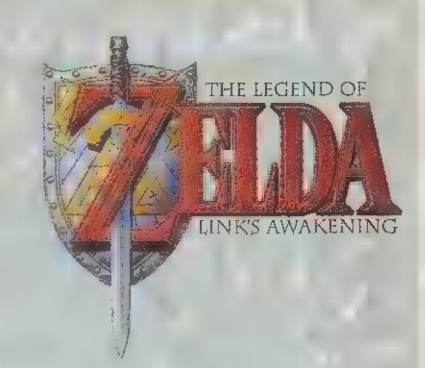




COMME UN ADIEU...

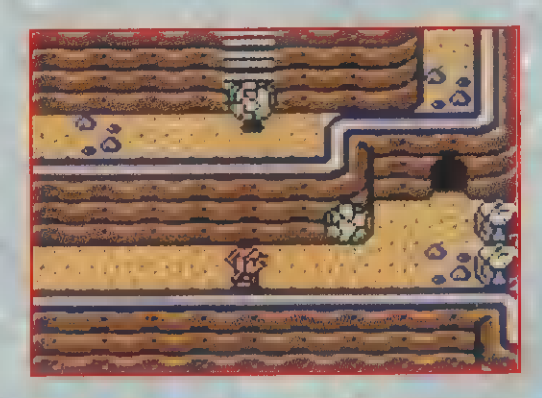
Le hibou met fin à cette scène romantique et vous rappelle à l'ordre. Le dernier palais est tout proche ! Assurez-vous que vous avez bien effectué la totalité des sous-quêtes et récupéré une bonne partie des cœurs et des coquillages. Je vous renvoie aux généralités, notamment en ce qui concerne l'apparition du petit diablotin : celui-ci, situé en trois endroits de l'île, fera s'accroître la taille de votre inventaire ! Bien pratique pour aborder le palais final...



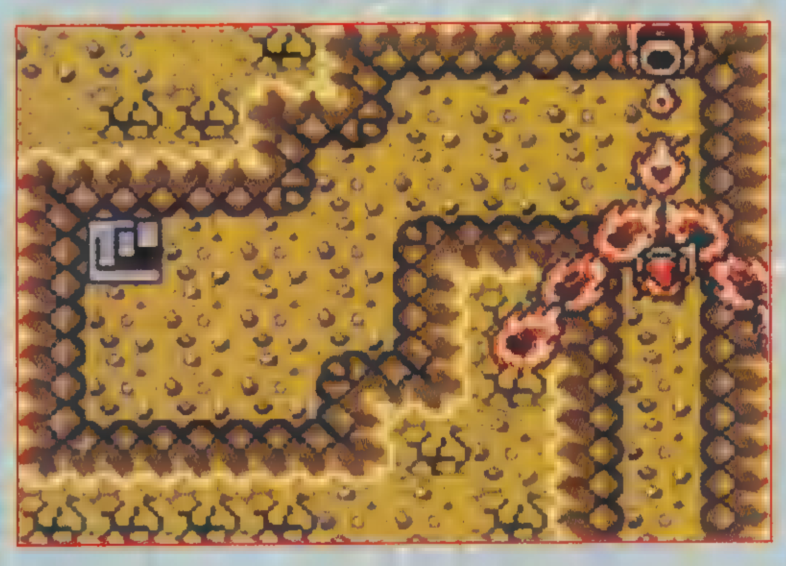


Franchir la Barrière de Rocs

Faites apparaître l'escalier, en [H 1], si ce n'était pas déjà fait. En l'empruntant, vous ressortirez de l'autre côté de l'œuf sacré, en [F 2] plus précisément. Un déluge de rochers s'abat alors sur vous ! Pour les éviter, vous pouvez foncer (avec les bottes), ou zigzaguer éner giquement (avec la plume). Ouvrez la caverne au Nord à l'aide d'une simple bombe. Une unique salle vous y attend, protégée par un énorme lance-flammes. Pour le passer en toute sécurité, cachez-vous derrière votre nouveau bouclier : il résiste à ces températures.



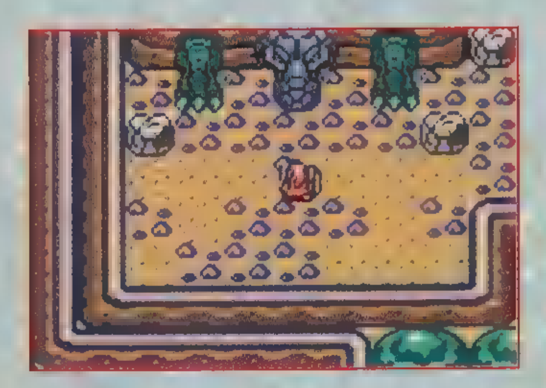






Une Aubade

Continuez votre progression jusqu'à l'extrême-gauche. Une tortue endormie vous fait alors face.

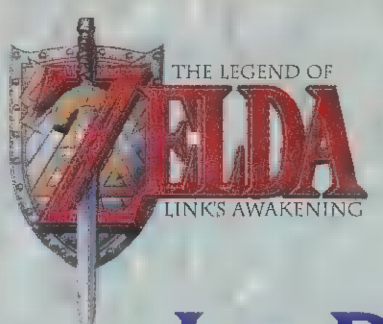




Réveillez-la à l'aide de l'hymne de Wart : apparemment mécontente de se voir ainsi traitée, elle va commencer par vous attaquer. Ne vous inquiétez pas, son repos l'a un peu engourdie. Placez plusieurs coups d'épée tournoyante pour mettre fin rapidement au combat. L'ouverture vers l'ultime palais vous fait face !









Le Roc de la Tortue

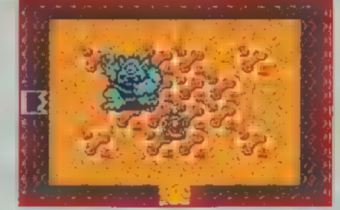
En avant pour le dernier palais ! Sa superficie a beau être colossale, il s'agit plus d'un ensemble de petites salles indépendantes pour récapituler l'aventure que d'un véritable casse-tête à l'image du palais précédent... Cependant, méfiez-vous : l'élément feu, omniprésent, peut s'avérer redoutable.

1 Les Diablotins

Ils flottent dans les airs, vous envoyant de temps à autre des boules de feu. Dès que vous les approchez, ils se mettent à fuir ! Pour les abattre, concentrez votre épée en évitant leurs rayons ; au bout de plusieurs tentatives peu fructueuses, ils se décideront à voler en piqué sur vous. C'est là qu'il faut pratiquer une attaque tournoyante ! Le diablotin se scindera en deux petites chauve-souris, que vous détruirez d'un coup d'épée rageur... Pratique. Vous devrez renouveler cette opération à de nombreuses reprises dans ces couloirs.



2 Le Retour du Frère de la Sœur de...



Décidément, ce cyclope est dans tous les palais ! Quatre coups de grappin bien placés, et le tour est joué.

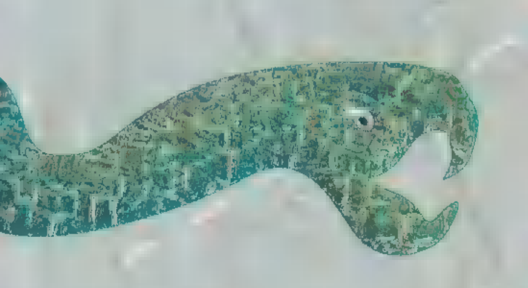
3 Blocs Télécommandés



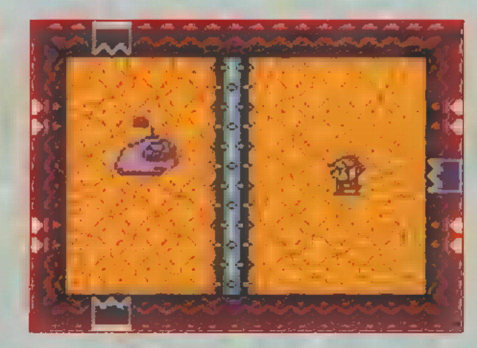
Appuyez-vous sur cette passerelle : elle se mettra en route. Vous la guiderez alors à l'aide du pavé directionnel de la GameBoy. Appliquez-vous à couvrir l'ensemble du précipice avec celle-ci : un coffre rempli de rubis apparaîtra si tout se passe convenablement.

4 Le Rouleau Compresseur (bis)

Serait-on pris dans une vaste opération de recyclage ? Le rouleau compresseur, mini-boss du premier palais, refait son entrée ! Décimez-le à l'aide de la plume. Le passage vers la boussole (au Sud) et vers une petite clé (au Nord, si vous tuez le diablotin) est ouvert.







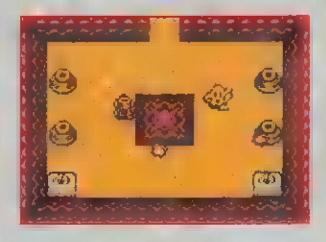
5 Caché sous les pots

Dans cette salle, soulevez les jarres pour révéler un interrupteur. Il ouvre les lourdes herses de la salle adjacente.



6 Bouh, les copieurs !

Ces monstres calquent vos moindres faits et gestes. Surprenez-les en courant à l'aide de vos bottes : un escalier apparaît. A noter : vous pouvez aussi les abattre à l'épée, en leur tournant le dos et en effectuant une attaque tournoyante. Empruntez l'escalier qui apparaît alors.

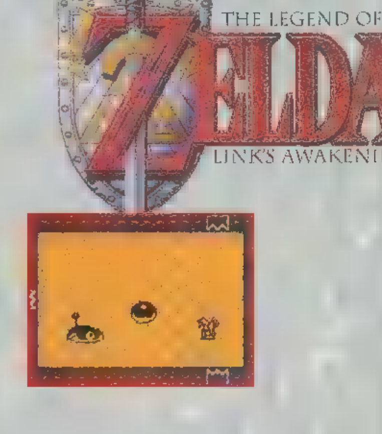


7 Un autre interrupteur

Soulevez l'unique jarre de cette salle, en faisant attention aux rayons meurtriers secrétés par l'œil – surveillant (protégez-vous avec votre nouveau bouclier). En procédant de la sorte, vous révélez un interrupteur et pourrez vous diriger vers la salle en bas.



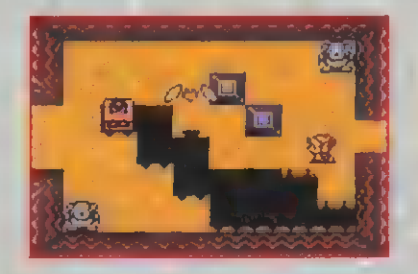
8 Il n'a pas fini de jouer

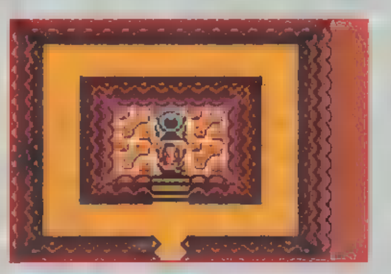


Le chiot rencontré au sixième palais est toujours là ! Saisissez sa balle et envoyez-lui en plein sur la figure pour en finir définitivement. Descendez d'un écran pour récupérer le bec de pierre et revenez sur vos pas.

9 Daller la salle

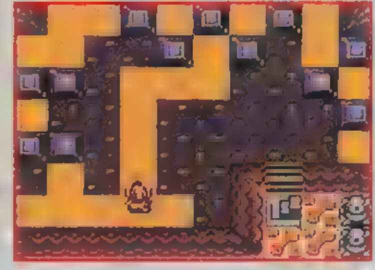
Une télécommande, analogue à celle rencontrée précédemment, apparaît. Faites-la circuler tout au long de la salle, pour couvrir le grand précipice. En cas de réussite, vous obtiendrez une clé. Envoyez ensuite une bombe sur le mur du Nord : vous révélerez l'accès à un cristal bleu. Activez-le une fois : cela vous servira par la suite.





10 Un carrefour un peu chaud

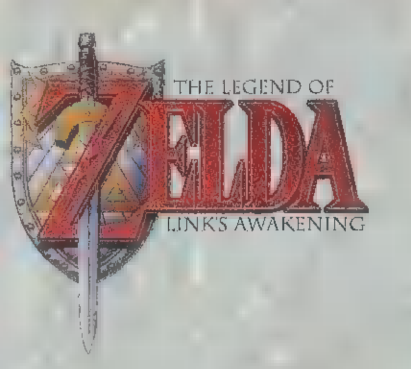
Ce lac de lave est le véritable centre nerveux du palais : vous y reviendrez bien souvent. Dirigez le bloc télécommandé, comme sur la photo, pour atteindre le nord de l'écran. Poussez le bloc pour continuer votre chemin.

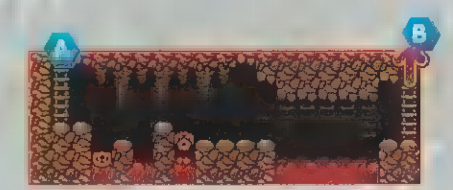


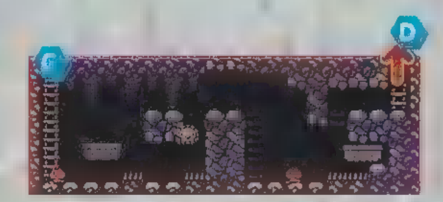
11 Un précieux indice ?

En entrant dans cette salle, vous remarquez de nombreux blocs morcelés. Si vous les faites exploser, une large flèche s'imprime sur le sol : vous pouvez faire exploser le mur de gauche. Merci du conseil ! Effectivement, ça marche : vous pouvez vous diriger vers l'Ouest.









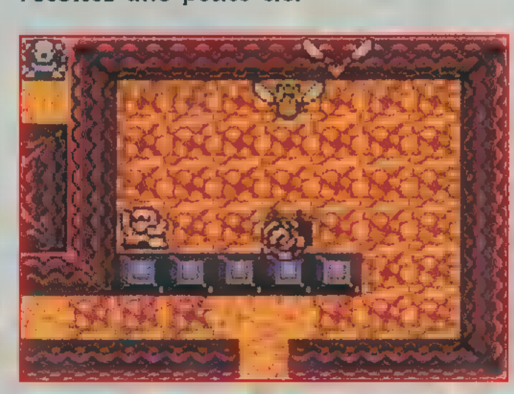






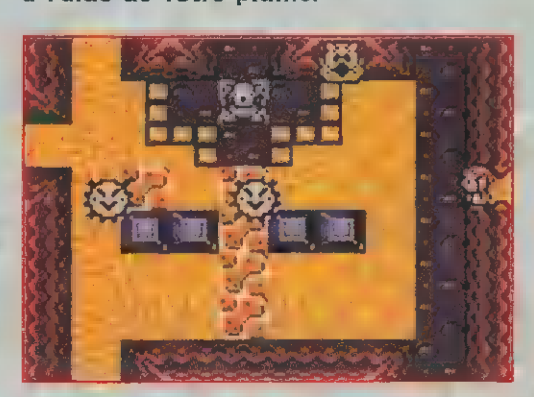
12 Les Momies

Passez en coup de vent dans la salle du Nord pour récupérer une clé. Frappez les momies à l'aide de votre épée en bougeant sans cesse : le sol tout entier de cette salle menace de céder. Vous récoltez une petite clé.



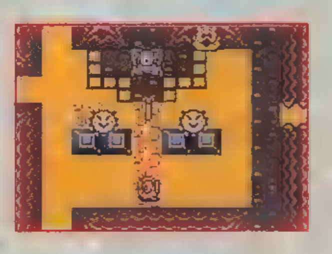
13 On se fait le mur

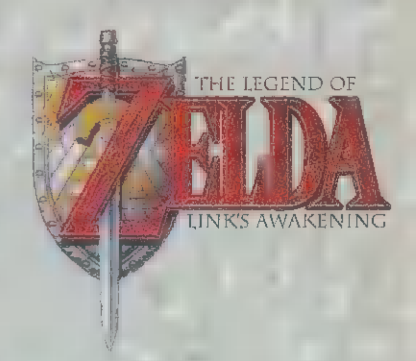
Là encore, déployez votre arsenal d'artificier pour faire sauter le mur de gauche. Enjambez la rivière de lave à l'aide de votre plume.



14 Il vous fait de l'Œil

L'indice offert par la chouette vous avait mis la puce à l'oreille : il faut tirer dans l'œil de cette statue de cyclope. Décochez donc une flèche pour faire apparaître une petite clé.





Potion magique

Bec de pierre





LE BOXEUR FOU

17 Caché derrière ses gants monstrueux, un boxeur hargneux vous fait face. Plutôt que de le taper directement à l'épée, face à face, concentrez votre arme en la pointant vers le bas. Rapprochez-vous de lui et relâchez tout ! Il devrait se prendre le coup. Lorsqu'il s'immobilise pour préparer un uppercut, déguerpissez au plus vite ! Son coup vous enverrait directement à l'entrée du niveau... Ce serait bête d'avoir fait tout ce chemin pour rien.

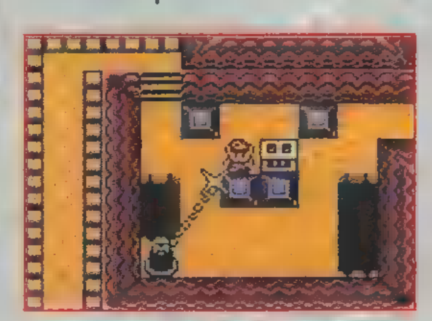






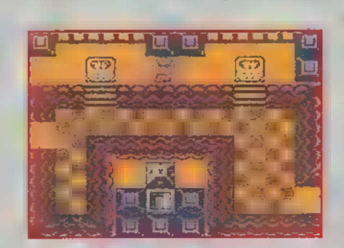
15 DÉMÉNAGEMENT RISQUÉ

Armez-vous de votre bouclier et poussez prudemment les quelques blocs de cette salle, en évitant les rayons de l'œil. Dans le coffre dont vous dégagez l'accès, vous trouverez une autre petite clé.



16 VERS L'ESCALIER

Vous possédez un nombre suffisant de clés pour traverser le fossé, jusqu'aux escaliers. Empruntez-les pour vous retrouver dans l'aile nord-est du palais. Aiguisez le fer de votre épée : un mini-boss vous y attend.





Le Baton de Feu



18 La dernière arme du jeu est la plus redoutable. Vous pouvez balayer une salle entière d'un rayon de feu mortel. De nombreux pièges vont être vaporisés grâce à lui.



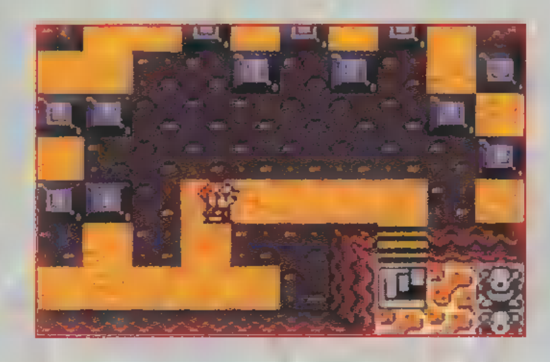
19 La Carte du Palais

Revenez au carrefour principal et placez le pro montoire mouvant comme indiqué sur la photo. Vous avez tracé l'accès vers la carte du palais.



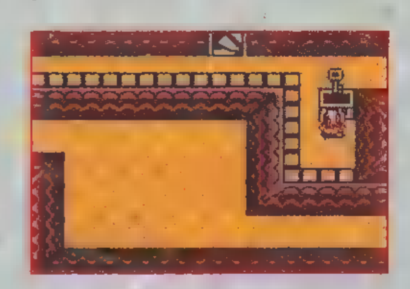
20 Traverser le Roc

Placez la plate-forme comme indiqué sur la photo. Montez les quelques marches pour accéder aux escaliers. Vous réapparaîtrez de l'autre côté du palais, au Nord.



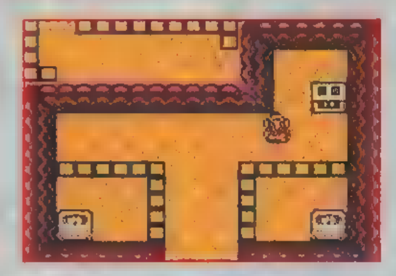
21 Escale à l'Extérieur

Passez à droite et agrippez-vous au coffre à l'aide du grappin : vous débusquez cinquante rubis. Sortez carrément du palais par les petits escaliers.
A l'extérieur, emparez-vous du fragment de cœur et bifurquez vers la droite. Redescendez dans le roc de la tortue.
De vieilles connaissances — les vers mangeurs de bombe ! — vous attendent. Depuis votre promontoire, offrez-leur quelques-uns de leurs plats préférés pour récupérer une petite clé. Boum !



22 Éclairage Complet

Rendez-vous ensuite dans cette salle aussi exiguë que ténébreuse. Allumez les braséros à l'aide de votre bâton de feu : un coffre contenant une petite clé apparaît.



23 Un P'tit Tour et puis s'en va...

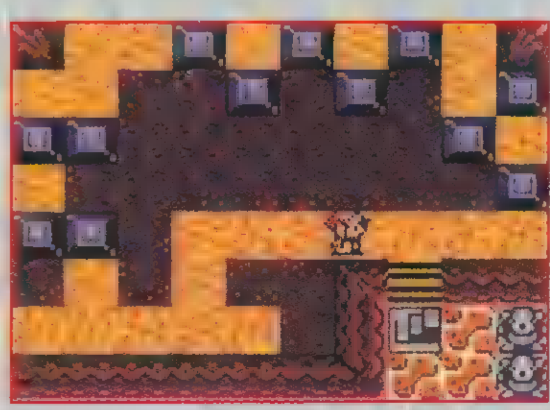
Muni de cette clé, rendez-vous dans la salle où l'agité du bocal vous attend... Procédez comme lors de sa première rencontre : placez-vous dans un coin en attendant qu'il s'amène. Au Nord, comblez tous les trous à l'aide de la plate-forme mouvante : la clé du boss est à vous.

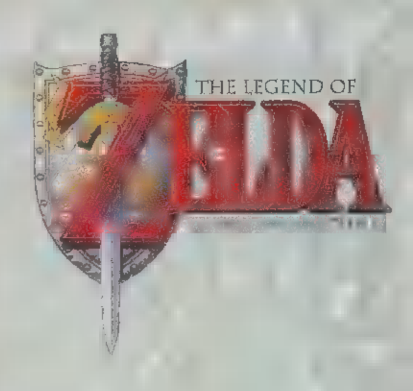


24 Priorité à Droite

Retournez au carrefour une dernière fois et installez la plate-forme comme sur la photo. A droite, vous trouverez un petit escalier, qui vous mène directement aux pieds du boss.







Tout Feu, Tout Flamme

25 Ce boss enflammé est beaucoup moins méchant qu'il n'en a l'air. Dès qu'il arrive, badigeonnez-le de votre baguette de feu. Il ne devrait pas trop apprécier, malgré sa consistance. Si vous êtes rapide, le combat ne devrait même pas excéder les dix secondes. Plutôt facile pour un dernier boss, non ? Le dernier instrument de musique est en votre possession : l'aventure touche quasiment à sa fin.





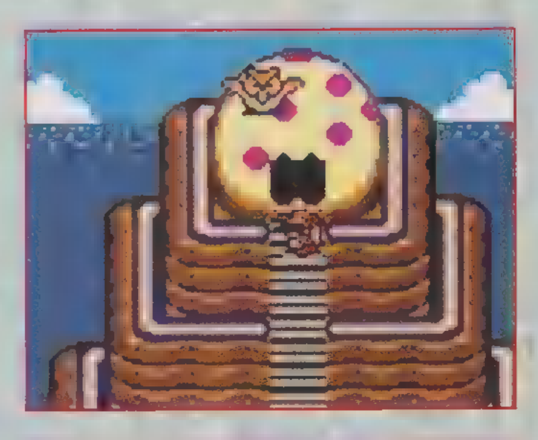
Chapitre 9

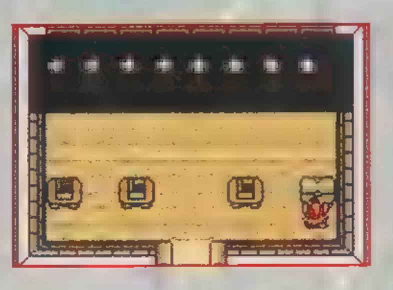
Prolonger le Rêve...

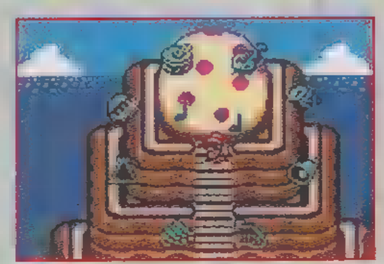
C'est avec une fébrilité sans pareille que vous vous emparez de l'ultime instrument de musique. Que de chemin parcouru ! A l'intérieur de l'œuf sacré, le poisson-rêve s'agite : son éveil est proche ...

L'Œuf Sacré

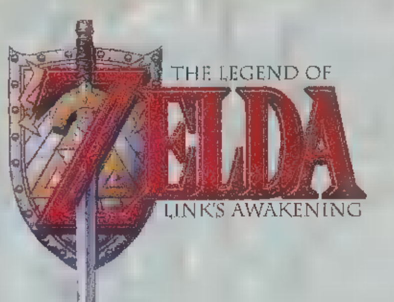
Rendez-vous dans un premier temps à la bibliothèque du village des Mouettes, en [A 12]. Muni de la loupe, vous pourrez lire le livre situé en bas à droite. Il révèle un étrange code, sous forme de flèches. Il s'agit du chemin à parcourir à l'intérieur de l'œuf pour débusquer le poisson-rêve. Notez-le soigneusement ! Dirigez-vous ensuite vers cet œuf, en [G I] : vous l'ouvrirez en jouant la ballade de Marine. Suivez scrupuleusement l'ordre des salles énoncé par le livre, précédemment. Vous arriverez directement devant un précipice. Prenez votre respiration et sautez. Le combat final est sur le point de se tenir.









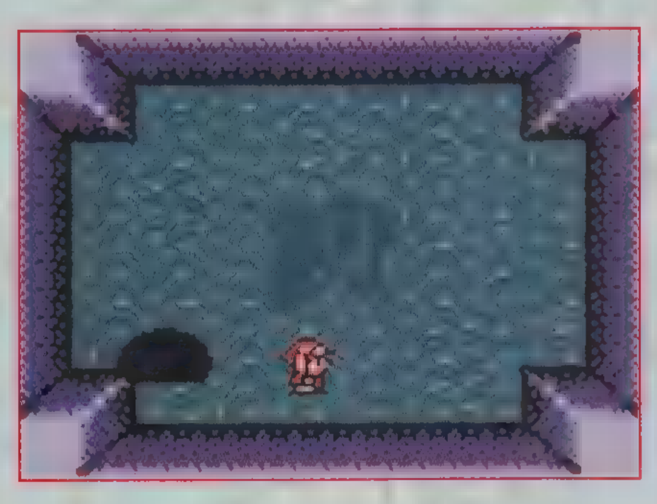


Le Cauchemar d

Ce cauchemar est l'incarnation de toutes les hantises du poisson-rêve ! Il va subir six transformations successives pour tenter d'entraver votre route.

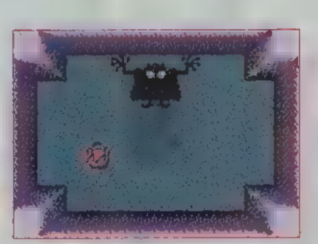
Round 1

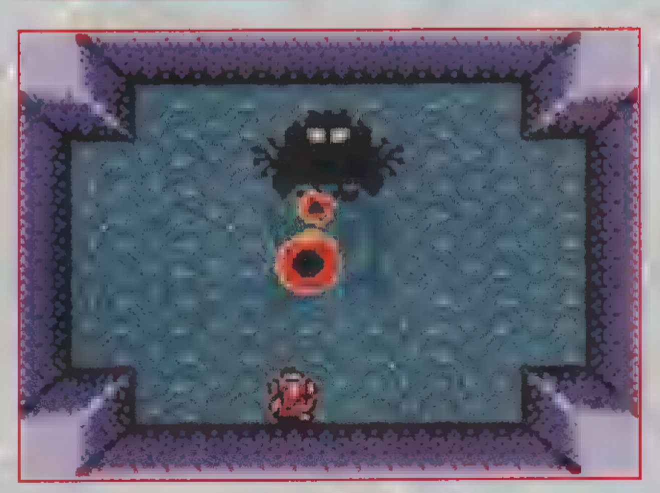
Utilisez la poudre de la sorcière à trois reprises sur cette boule répugnante pour vous en débarrasser.



Round 2

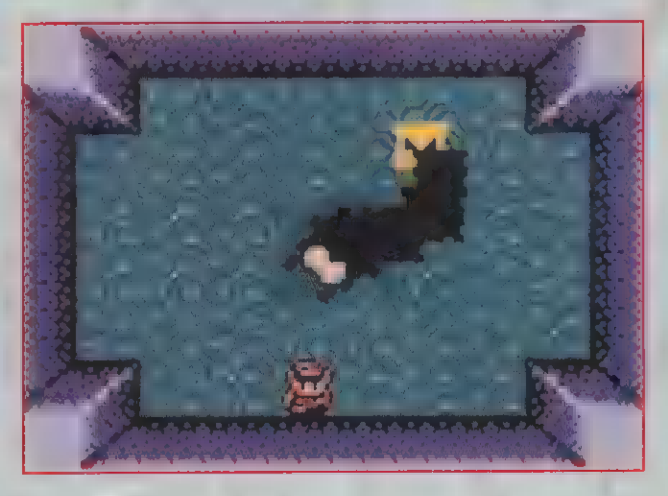
Le sorcier va tâcher de déployer ses sorts maléfiques en vous les jetant à la figure. S'il s'agit d'une boule, renvoyez-lui par une attaque tournoyante avec votre épée. Dans les autres cas, votre arme s'avère sans effet : sautez sans hésitation par-dessus l'incarnation du sorcier.





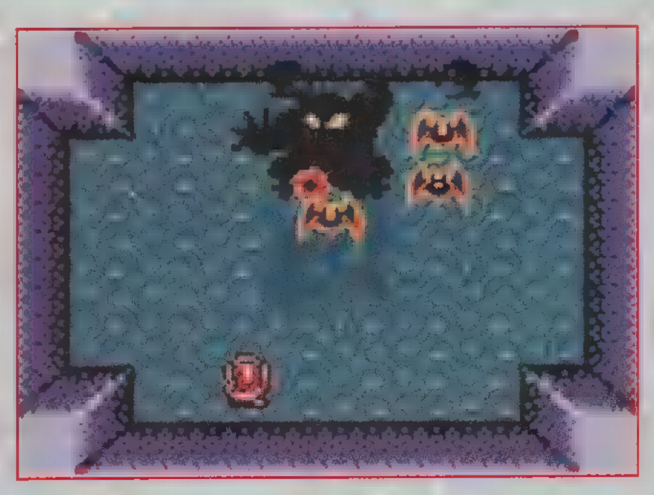
Round 3

Ce ver rencontré auparavant n'est pas très coriace, malgré sa vélocité : martelez sans relâche le bout de sa queue avec votre épée pour vous en défaire.



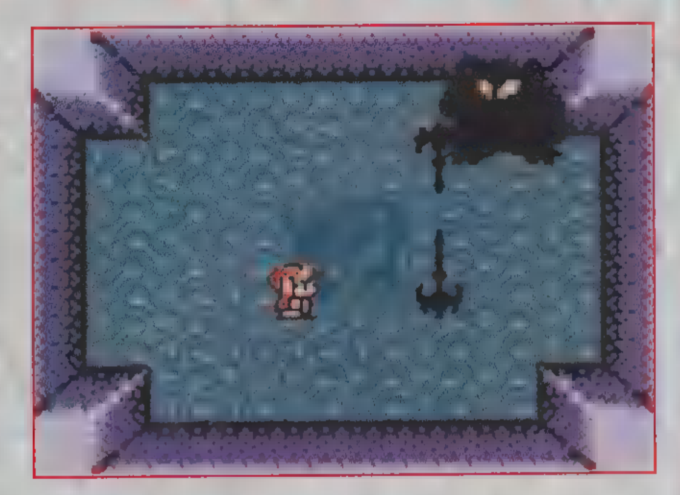
Round 4

A l'aide de la plume et de votre épée, évitez le passage des chauve-souris. Lorsque vous n'êtes plus confronté qu'à l'imposant monstre, esquivez le passage de sa hallebarde, qu'il n'hésite jamais à faire tournoyer dans les airs. Profitez du (court) moment de répit où il se retrouve sans arme pour lui envoyer un coup d'épée sur le groin. Renouvelez l'opération patiemment. Bing !



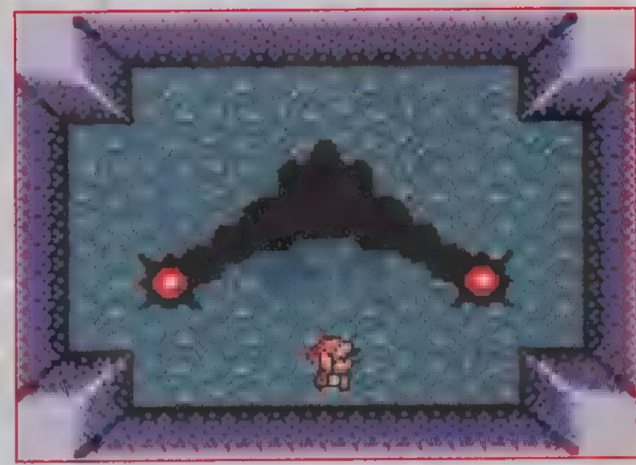
u Poisson-Rêve





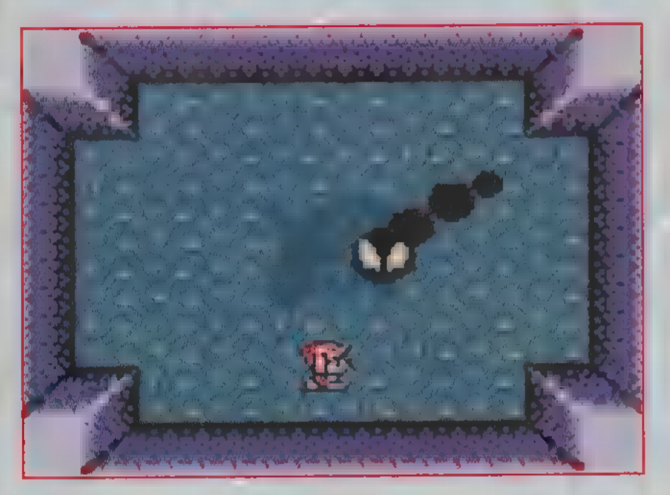
Round 6

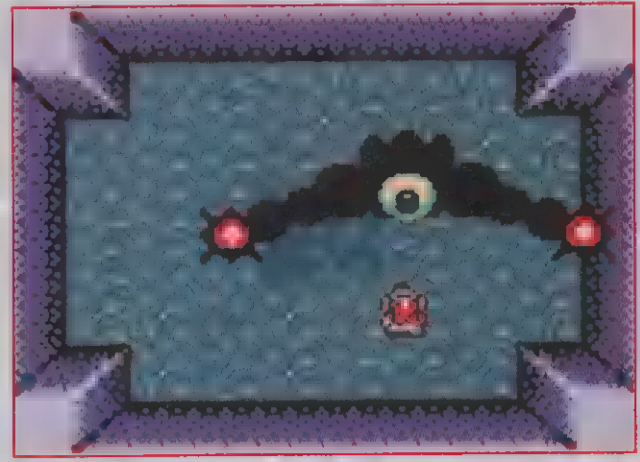
Sautez par-dessus les imposants bras de ce monstre mécanique avec la plume. Dès qu'il ouvre l'œil, envoyez votre boomerang. Le combat cesse sur votre victoire. La quête de Link est terminée.



Round 5

Enflammez le lombric à l'aide du bâton de feu : il se consumera rapidement.





ÉPILOGUE

A ce cauchemar, qui n'est plus qu'un lointain souvenir, succède la rencontre avec le poisson-rêve. Au cours de ce moment, d'une solennité impressionnante, [redacted] vous révèle le dernier secret de l'île, que je vous laisse découvrir. Et c'est, la tête pleine de souvenirs que l'on vous retrouve, en plein océan, accroché à un radeau de fortune. Le poisson-rêve vous salue, dans une dernière chorégraphie touchante. Mais le rêve est fini : il va falloir penser à regagner la terre ferme. Après tout, des millions de joueurs attendent la suite : il [redacted] falloir songer à regagner les lointaines plaines d'Hyrule... !




ZELDA


RAFT

Sorti [redacted] y [redacted] environ quinze ans sur Nes au Japon, Super Mario Bros nous revient sur Game Boy Color, avec non seulement le jeu original, mais aussi une multitude de modes inédits. L'équipe de « 64 Player [redacted] vous propose un dossier spécial Mario Bros avec la soluce du premier monde.

Dossier réalisé par Wonder

SUPER MARIO BROS. DELUXE



Sautez [redacted] les monstres

Yaahhooouuuu ! Pas de quartiers ! N'ayez pas peur de sauter sur les monstres, c'est le meilleur moyen de les éliminer. Avec un peu plus de pratique, vous pouvez aussi rebondir sur plusieurs ennemis et gagner ainsi plus de points.



Contrôlez votre vitesse

En restant appuyé sur A, [redacted] allez beaucoup plus vite. Alors, entraînez-vous dès maintenant [redacted] contrôler votre vitesse. Cette technique seraensuite très importante dans les passages plus difficiles.

Heurtez les cubes

Les cubes sont vos meilleurs alliés dans Mario. [redacted] les heurtant par dessous, vous pouvez trouver des Power Up (1) (Fleurs ou Champignons) ou des pièces (2). Certains cubes sont même invisibles et cachent des vies gratuites (3) ou encore l'Œuf de Yoshi (4), ce dernier uniquement en mode Challenge (voir encadré page suivante). De plus, ces cubes servent évidemment de plates-formes. Ne détruisez que ceux qui gênent votre progression.





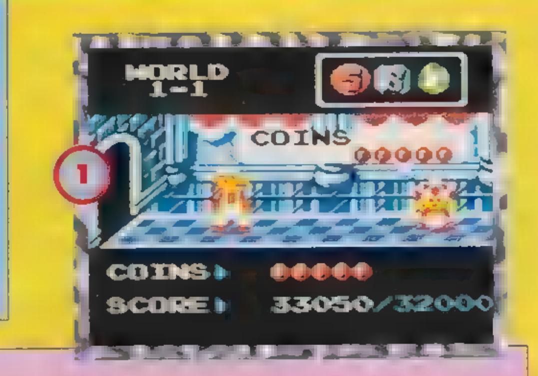






Les Power Up

Au début, Mario est tout petit. Il grandit quand il réussit à attraper un champignon. Ensuite, il se transforme en Mario-Feu lorsque vous obtenez une Fleur. Mais attention, vous redevenez Petit Mario, dès que vous vous faites toucher par un ennemi.



Les commandes

- Bouton [redacted] :
saut et nage (lorsque Mario est sous l'eau).
- Bouton B :
permet de tirer sous la forme de Mario-Feu. À tout moment, permet de se déplacer plus vite en gardant le bouton appuyé.
- Select :
déplace l'écran d'un quart [redacted] la gauche ou la droite.
- Haut :
décale l'écran vers le haut.
- Bas :
permet de se baisser et de rentrer dans les tuyaux. Permet également de décaler l'écran vers le bas.

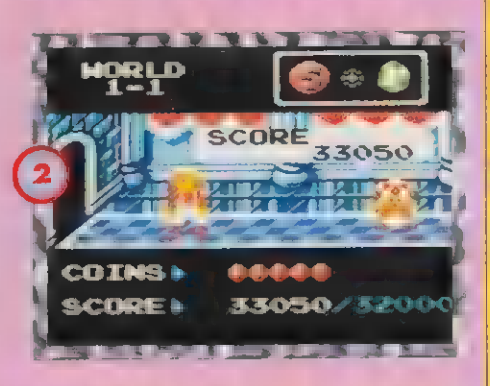
Bon, ok, vous saviez déjà tout ça ! On vous le répétait, seulement au cas où vous auriez paumé la notice.

Le Mode Challenge

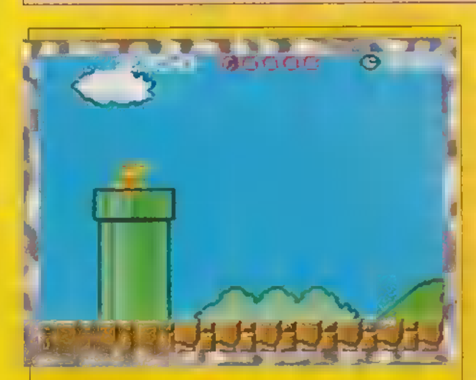
L'un des changements majeurs de cette version vien du mode Challenge. Dans celui-ci, vous ne pouvez jouer que dans les niveaux que vous [redacted] atteint dans le mode Original. Vous avez trois missions à accomplir dans chaque niveau :

- Trouver les cinq pièces rouges (1).
- Battre le score Challenge (2).
- Trouver l'Œuf de Yoshi (3).

Les emplacements des pièces rouges et de l'Œuf de Yoshi vous seront évidemment indiqués dans les plans.







Cherchez le bon tuyau

Comme dans toute la série des Mario, certains tuyaux recèlent des passages secrets, n'hésitez pas et baissez-vous pour essayer d'entrer dedans. Nombreuses piècettes souvent [redacted] la clé...

L'Avarice à du bon

Prenez toutes les piècettes que vous trouvez. Au bout de 100 pièces collectées, vous aurez droit à une [redacted] supplémentaire. Certaines se cachent en hauteur, n'hésitez donc pas à appuyer régulièrement sur Haut pour voir [redacted] qui se passe au-dessus de votre tête.



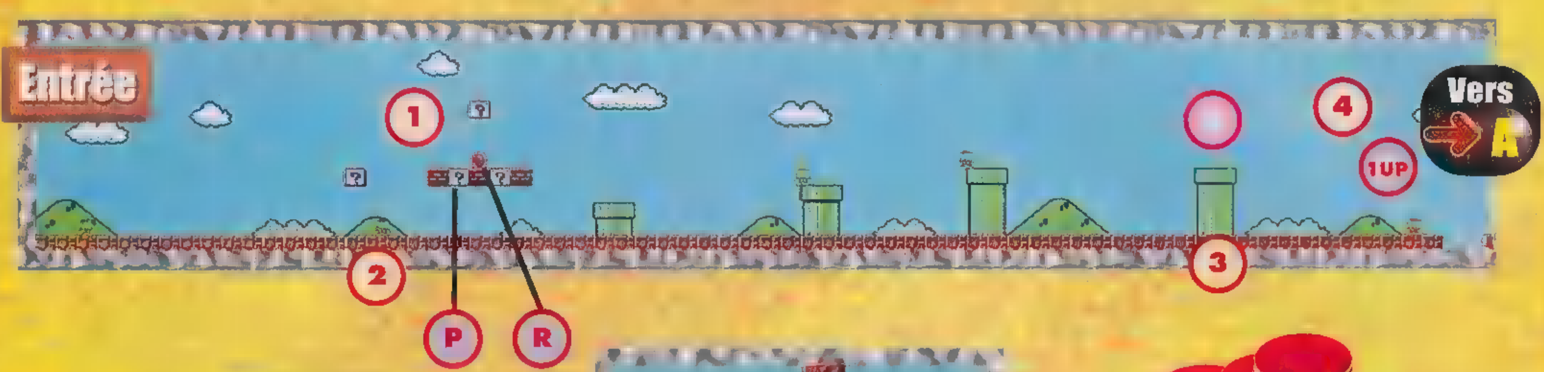


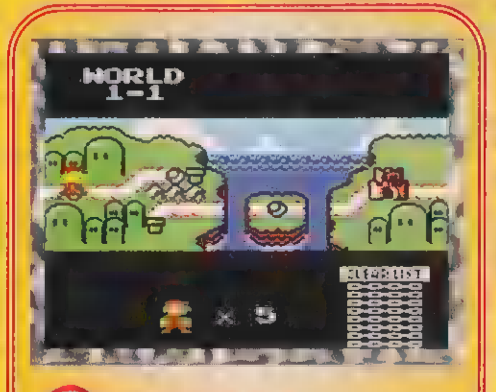


World 1

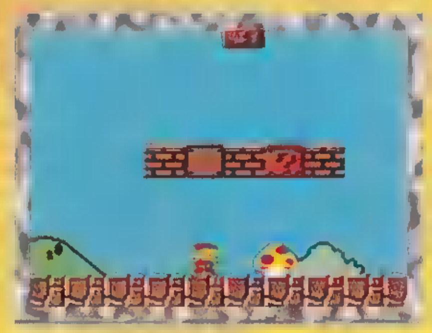
Niveau 1-1

La mise en bouche. Ce stage ne possède aucune difficulté notable. Il n'a d'autre intérêt que pour vous familiariser avec les commandes.





P Power up
R Pièces rouges
$ 10 pièces rouges
E Étoile
O Œuf de Yoshi



1 Mangez-le !

Frappez dans ce bloc pour faire sortir un champignon. Vous grandissez et pouvez alors détruire les blocs de pierre. Vous pouvez changer la direction du champignon en sautant sous un bloc lorsqu'il passe dessus.

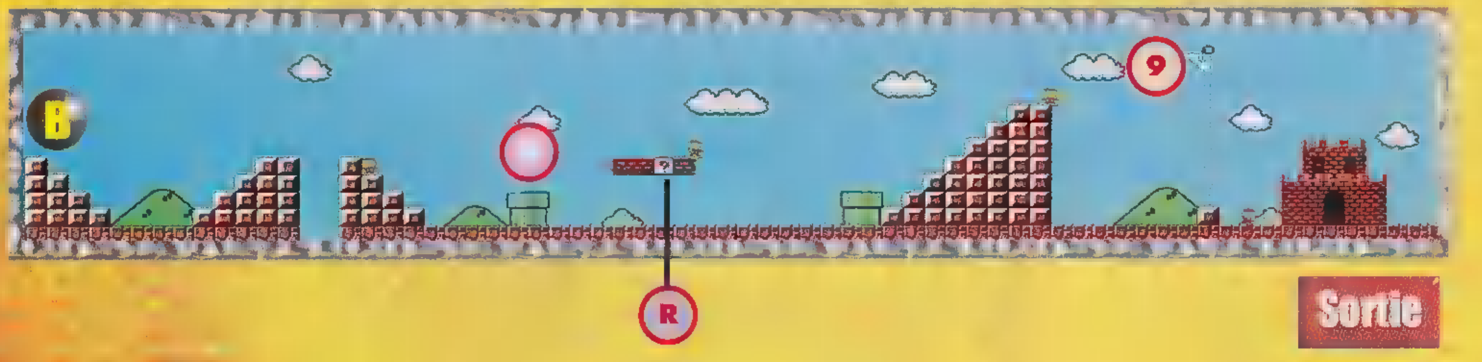


2 Les Goombas

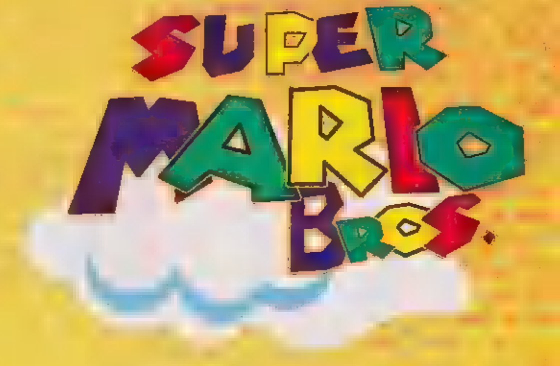
Ces ennemis habituels de Mario sont simple à défaire : sautez-leur sur le crâne pour les écraser.



Plan 3

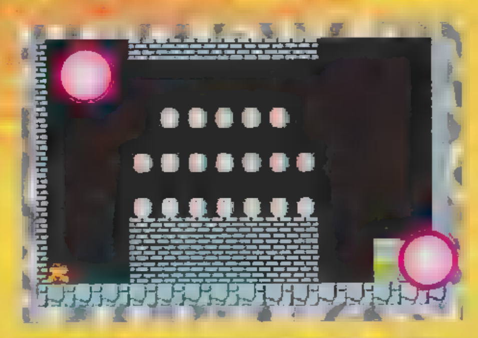






③ La Salle Secrète

Appuyez sur Bas pour entrer dans [redacted] tuyau. Vous découvrirez la première salle secrète avec de nombreuses pièces à la clé. Vous ressortirez en B.





④ Chonette [redacted] 1 Up !

Sautez au niveau de la petite colline verte pour faire apparaître un bloc invisible contenant une vie gratuite. En vous débrouillant bien, vous pouvez revenir en arrière et choper la salle secrète après avoir pris le 1 UP.



⑤ Le bloc de pièces

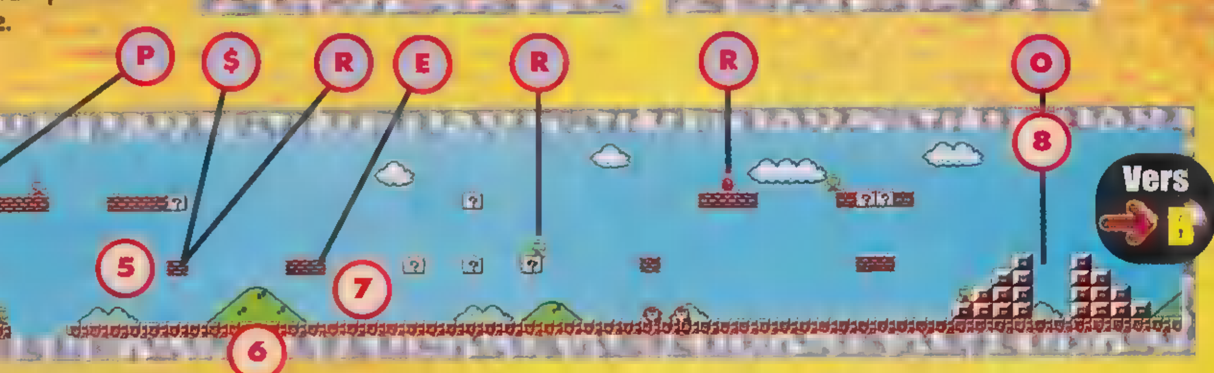
Sautez plusieurs fois sous ce bloc pour glaner jusqu'à 12 pièces (en mode original). De plus, ce bloc vous fournira une pièce rouge au bout de 10 pièces récupérées en mode Challenge.



⑧ L'Œuf de Yoshi

Placez-vous contre les blocs de gauche et sautez. Le bloc invisible apparaîtra avec l'Œuf de Yoshi (mode Challenge uniquement).







⑥ Les Koopas

Ces petites tortues sont bien pratiques ! Sautez dessus pour les faire entrer dans leur carapace. Puis tapez-les, pour les envoyer valdinguer contre vos ennemis.

⑦ La bonne étoile de Mario

Prenez cette étoile et foncez dans vos ennemis. Vous êtes invulnérable pendant une dizaine de secondes, alors profitez-en.



⑨ Le mat de [redacted] cocagne

Sautez le plus tard possible, de la plate-forme, pour attraper le drapeau lorqu'il se trouve en haut du mat de cocagne. [redacted] vous réussissez, vous chopez 5000 points. [redacted] épreuve se répète [redacted] la fin [redacted] chaque niveau, sauf dans les châteaux.

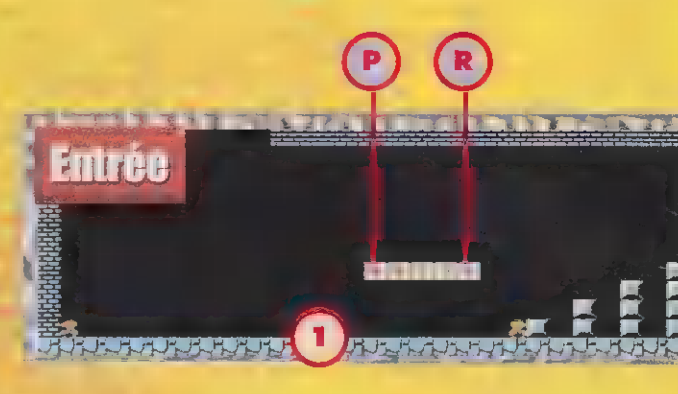






Niveau 1-2

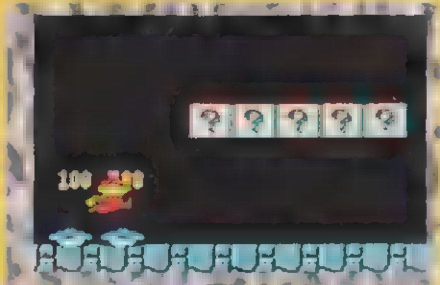
Légèrement moins abordable, ce niveau est intéréssant pour l'accès à la première Warp-Zone.



1 Non, pas sur la tête !

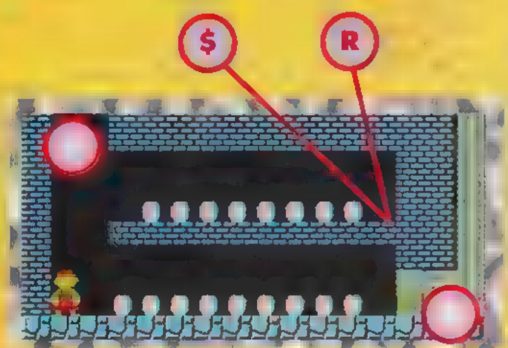
Sautez sur les deux Goombas d'un seul coup pour augmenter vos points.





3 La méthode du lâche

Sautez sur les blocs de pierre puis détruisez ceux d'au-dessus. Prenez votre élan et sautez sur les blocs du haut de l'écran, vous pourrez ainsi parcourir la totalité du niveau sans risque.



2 Bowling

Sautez sur la Koopa pour l'envoyer contre vos ennemis. Puis, courrez derrière elle pour éliminer facilement les Goombas qui se trouvent un peu plus loin.



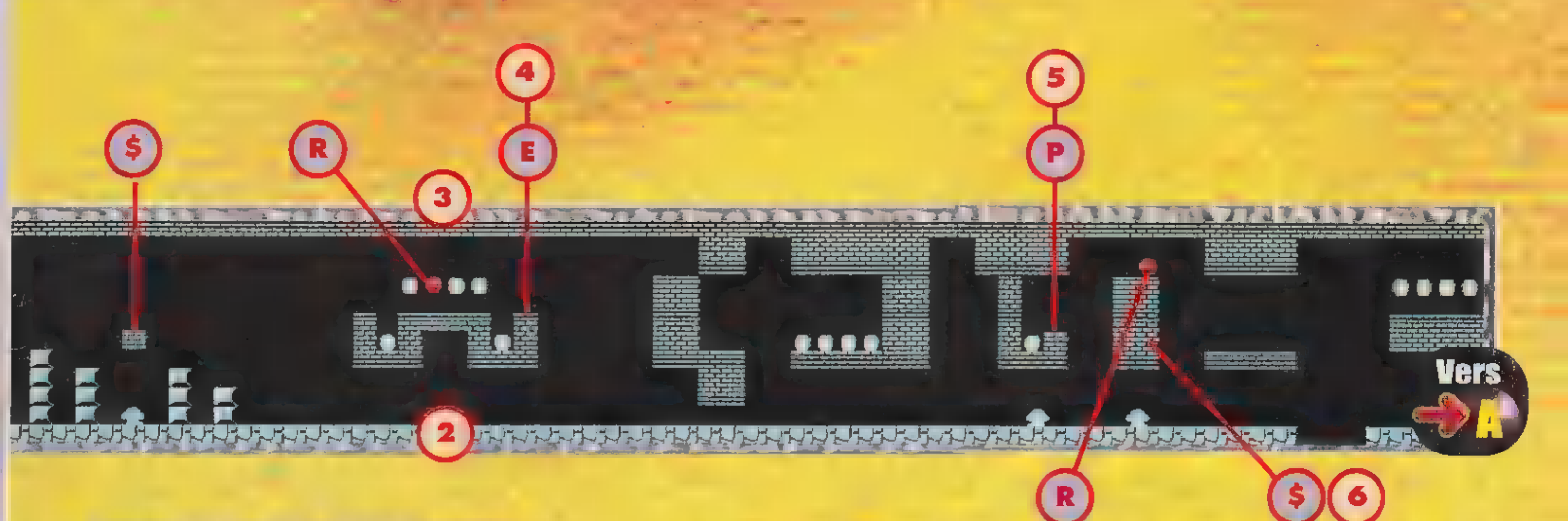


4 Une Étoile bien planquée

Détruisez les blocs du bas pour accéder à ceux du dessus. Le dernier sur la droite cache une Étoile d'invulnérabilité.





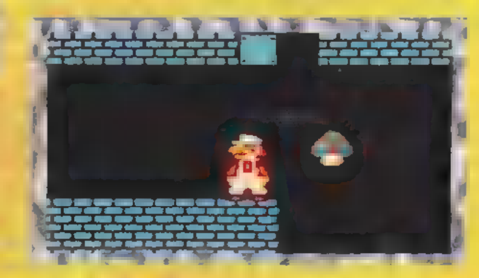




7 Ne ratez pas le 1Up

Pour récupérer facilement ce 1Up, détruisez le bloc de pierre qui se trouve à sa droite. Ce dernier tombera à terre et vous n'aurez plus qu'à le choper.





5 N'oubliez pas la Fleur

Pour réussir à prendre cette fleur, détruisez les blocs sur la gauche pour former une mini-marche et l'atteindre de cette manière.

10 La Warp Zone

Au lieu d'entrer dans le tuyau qui mène à la fin du niveau (C), utilisez la plate-forme précédente pour passer de nouveau au-dessus des blocs de pierre supérieurs. Vous arriverez ainsi à une salle secrète où vous pourrez atteindre les niveau 2-1, 3-1 ou 4-1. En revanche, en mode Challenge vous aurez une salle remplie de pièces à la place de la Warp Zone.

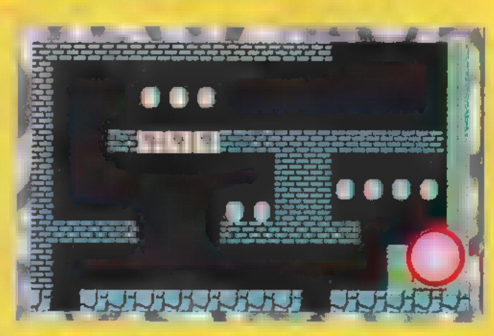
8 Les Plantes Piranhas

Surtout ne sautez pas dessus. Vous ne pouvez tuez ces plantes infernales qu'en étant Mario-Feu.

6 Un sou est un sou !

Les blocs contenant des pièces sont souvent bien planqués. Ici, détruisez la rangée de blocs du bas pour atteindre le bloc à sous.



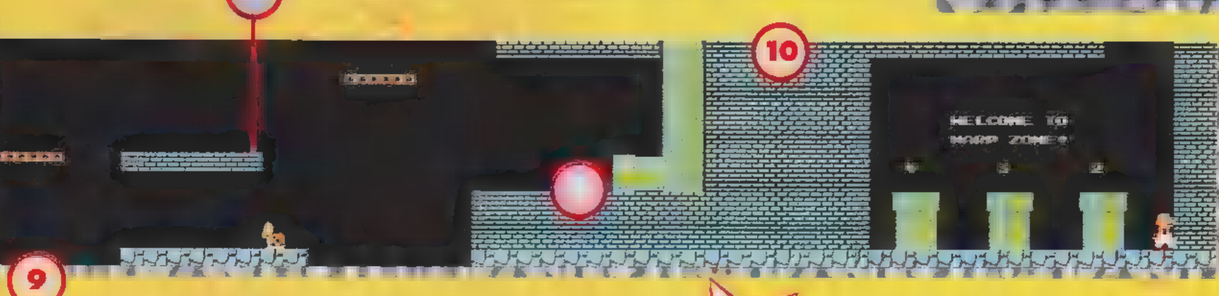




9 Les plates-formes mobiles

Elles ont fait la gloire de Mario ! Deux petits sauts et vous vous retrouvez de l'autre côté... Mais faites attention à ne pas tomber dans le trou.

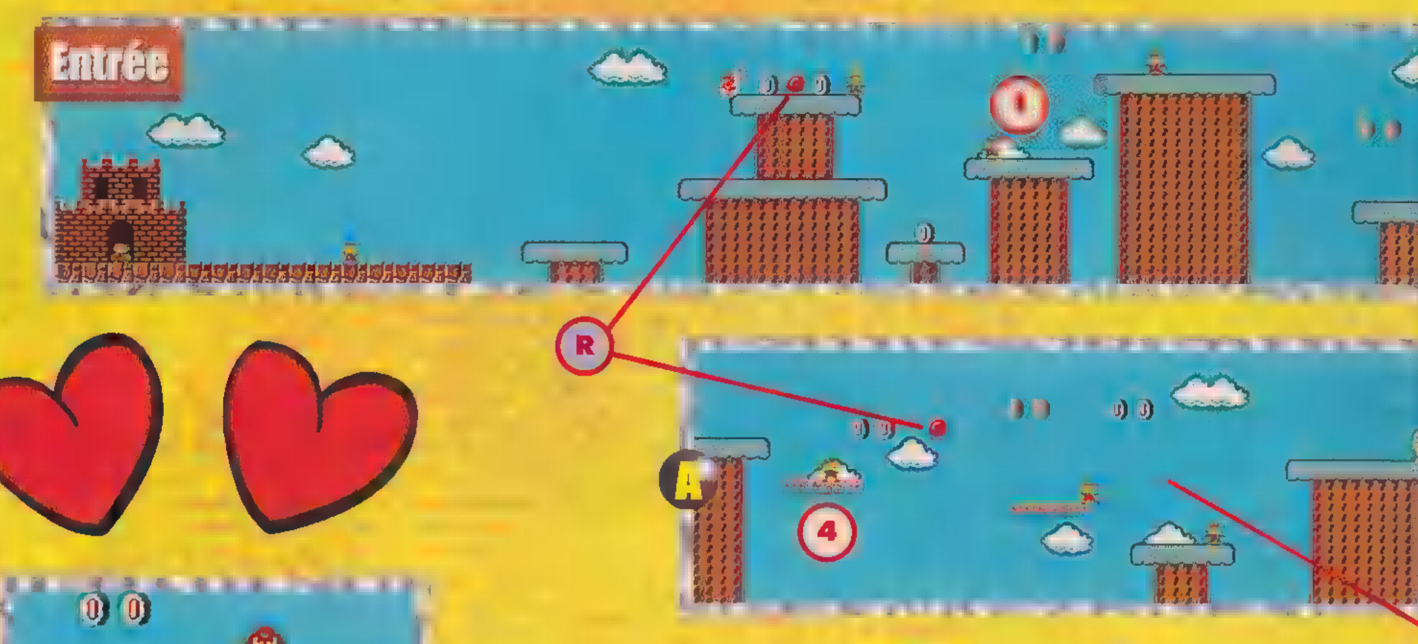


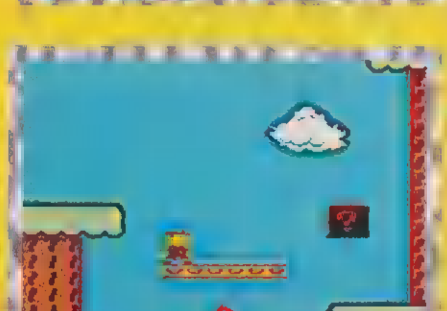






Cette fois encore, la difficulté brille par son absence. Faites bien attention à ne pas tomber et ramassez toutes les pièces. Ce niveau se passe sans problème.







① Attention ! chute d[redacted] Goombas

Allez doucement à cet endroit pour bien esquiver les Goombas lorsqu'ils descendent de la plate-forme.

② Utilisez l'ascenseur

Empreintez la plate-forme pour aller chercher la pièce rouge et le Power Up, puis reprenez-la pour remonter.



③ Les Para-Koopas

Ces koopas ailés ne posent pas trop de problèmes, sautez-leur une fois dessus pour leur ôter les ailes et [redacted] transformer en Koopas normales.



④ Gare [redacted] la chute !

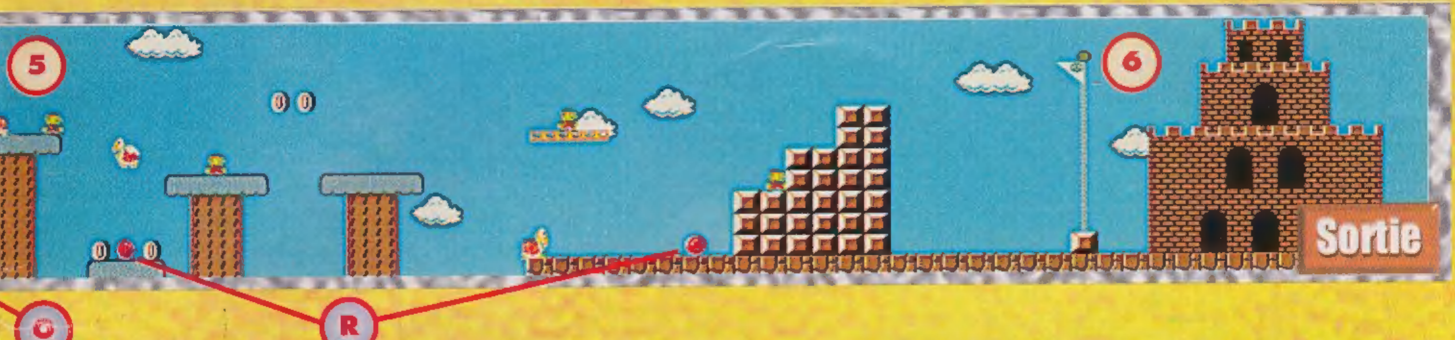
Allez doucement, prenez votre temps et sautez au bon moment. Tout est affaire de timing.

⑤ Coup de vice

Tous les moyens sont bons pour latter les Para-Troopas.



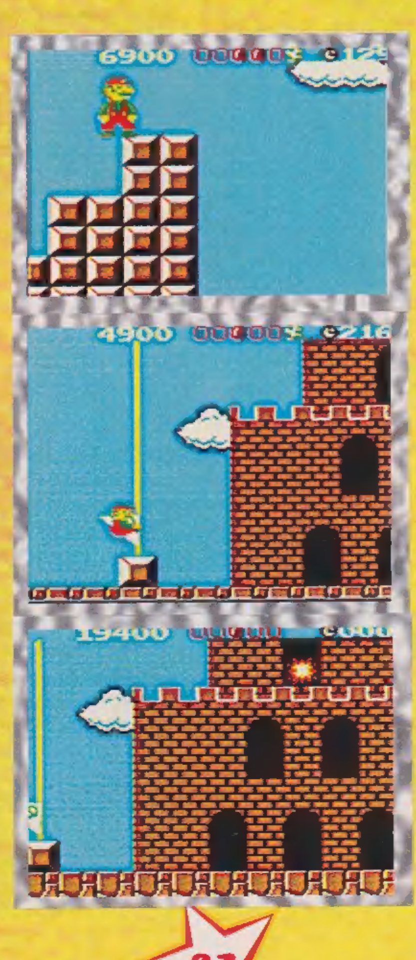




N'hésitez pas à leur envoyer leurs congénères dans la tronche.

6 *Feu d'artifice*

À la fin de chaque niveau (sauf dans les chateaux de Bowser), vous pouvez obtenir un feu d'artifice. Pour cela, il faut attraper le mât de cocagne lorsque le dernier chiffre du Time est 1, 3 ou 6, vous aurez alors 1, 3 ou 6 explosions. Au rythme de 500 points par explosion, il vaut mieux obtenir un 6. Pour cela, placez-vous à l'extrême gauche de la plate-forme qui précède le mât de cocagne, courrez quand le dernier chiffre est 9 et sautez à l'extrémité droite de la plate-forme. Normalement, vous obtenez les 5000 points du mât de cocagne et les 3000 du feu d'artifice.

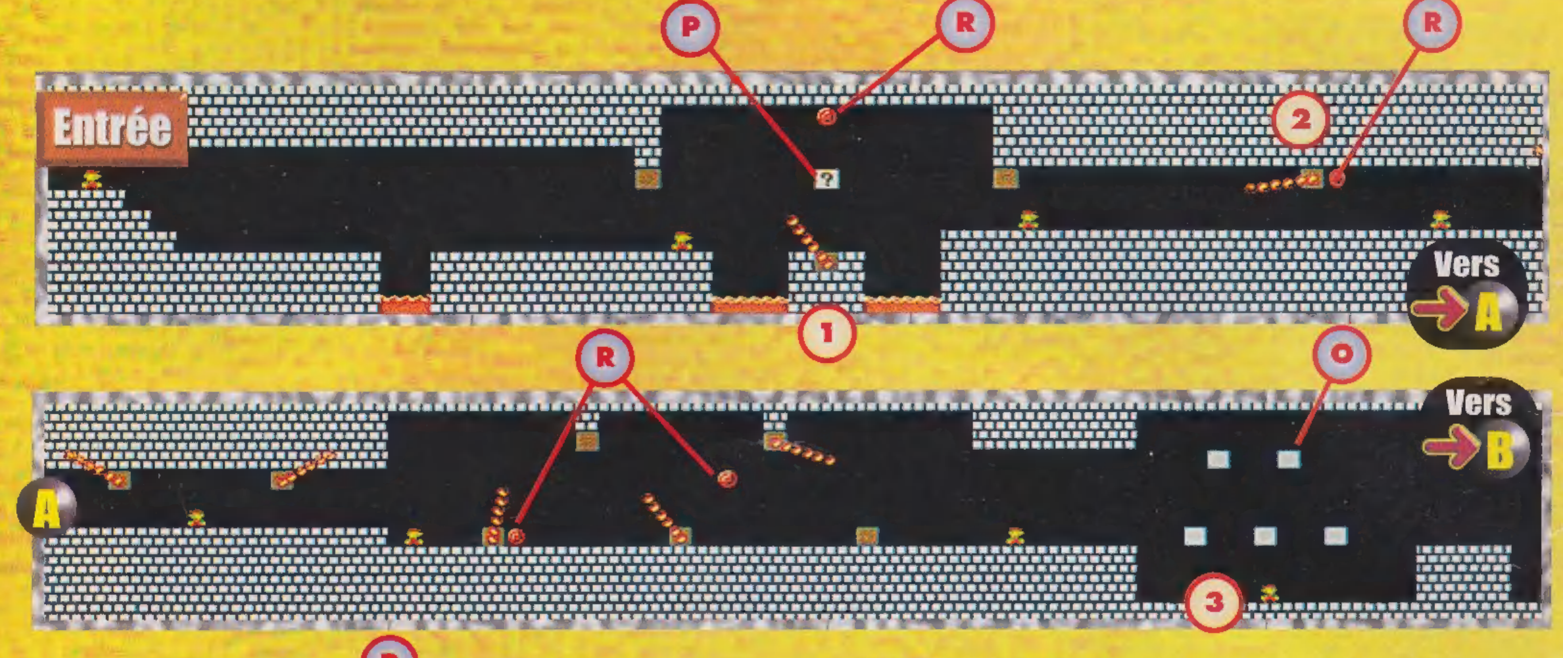


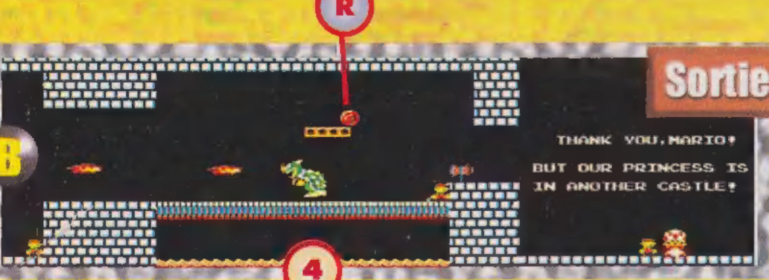


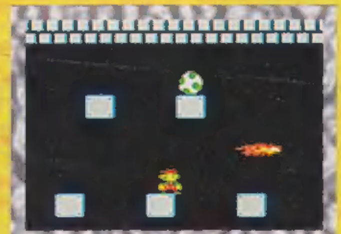


Le premier Château de Bowser est vraiment facile, c'est pratiquement toujours à fond vers la droite. Mais il y a quelques subtilités.









3 Blocs invisibles

Il y a cinq blocs invisibles dans cette partie du niveau, chacun d'eux contenant une pièce. Celui du haut à droite cache l'Œuf de Yoshi, en mode Challenge.

2 Les barrières de feu

Elles vont vous pourrir la vie dans tous les Châteaux de Bowser. Mais ici, elles sont simples à passer. Allez à fond vers la droite... en faisant gaffe quand même.

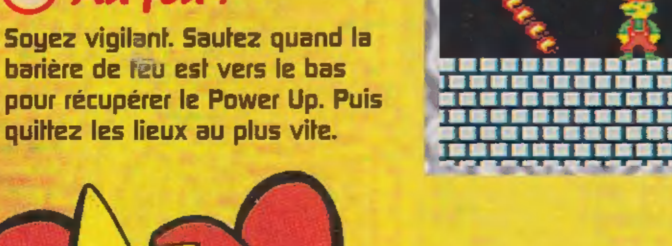


1 Au feu !

Soyez vigilant. Sautez quand la barière de feu est vers le bas pour récupérer le Power Up. Puis quittez les lieux au plus vite.

4 Bowser

Premier affrontement avec Bowser. Le but est de sauter sur la valve à droite. Soit vous passez sous Bowser lorsqu'il saute, soit vous passez par la plate-forme au-dessus. Si vous êtes Mario-Feu, vous n'aurez qu'à lui envoyer quelques boules de flammes.





À suivre...



